
N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
III. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
1999 MÁJUS
576 FT
576 KONZOL
Judgment
AMERIKÁBÓL JÖTTEM,
HÍRES MESTERSÉGEM CÍMERE:
Parazita vadász
PARASITE EVE - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

PLAYSTATION

	Fogy. ár
A BUG'S LIFE	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT	7990.-
AIR RACE	9990.-
ALIEN RESURRECTION	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALUNDRA	13990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-




BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	HIVJ
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVE 4	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CASTLEVANIA	11990.-
CBZ	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLIN MCRAE RALLY	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-




CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CRYPT KILLER	9990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DISRUPTOR	9990.-
DOOM	7990.-
DRIVER	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FA MANAGER	HIVJ
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 98 /PLATINUM	HIVJ
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE /PLATINUM	7990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE /PLATINUM	7990.-
G POLICE	11990.-
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO /PLATINUM	7990.-
GRID RUN	13990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HEXEN	7990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI SACRED FIST	HIVJ
KICK OFF WORLD	13990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-




LAST REPORT	13990.-
LE MANS 24 HOUR	HIVJ
LEGEND	13990.-
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-

MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-
MISSION IMPOSSIBLE	HIVJ
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	HIVJ
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MORTAL KOMBAT	13990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MUSIC	11990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 98 +JOY	9990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODT	13990.-




ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 98/99	HIVJ
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
R TYPES	13990.-
RALLY CROSS 2	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	HIVJ
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
RUGRATS	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SOLBLADE /PLATINUM	7990.-
SOPRTS CAR GT	13990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPICE	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA 3	HIVJ




STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	HIVJ
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3	9990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER 2	13990.-
TOMB RAIDER 3	13990.-
TOMBI	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TREASURES OF THE DEEP	12990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UNHOLY WARS	13990.-
V RALLY 2	HIVJ
VANDAL HEARTS	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIVA FOOTBALL	HIVJ
VMX RACING	13990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
VS	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár
AEROGAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	16990.-
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIOFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	15990.-
BUCK BUMBLE	16990.-
BUST A MOVE 2	16990.-



CARMAGEDDON	HIVJ
CASTLEVANIA	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	14990.-
CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDY KONG RACING	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EXTREME G 2	16990.-
F1 GRAND PRIX	16990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	16990.-
GEX 64	16990.-
GLOVER	16990.-
GOLDEN EYE	16990.-
GT 64	16990.-
HEXEN	16990.-
IGGY 'S RECKING BALLS	16990.-



KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	16990.-
LYLAT WARS	12990.-
MACE	16990.-

MADDEN NFL 64	15990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MARIO KART 64	16990.-



MARIO PARTY	16990.-
MICRO MACHINES 64	HIVJ
MISCHIEF MAKERS	15990.-
MISSSION IMPOSSIBLE	16990.-
MONACO GRAND PRIX	HIVJ
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	16990.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
OFF ROAD CHALLENGE	16990.-
OLIMPIC HOCKEY 64	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE 64	16990.-
RAMPAGE WORLD TOUR 2	HIVJ
ROBOTRON X	16990.-
S.C.A.R.S.	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SPACESTATION SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS: EPISODE ONE	HIVJ
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	17990.-



STARSHOT SPACE CIRCUS	16990.-
SUPER SMASH BROTHERS	HIVJ
TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK	14990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990.-
WCW VS NWO	16990.-
WETRIX	15990.-
WIPEOUT 64	16990.-
WORLD CUP 98	14990.-
WWF WAR ZONE	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

	Fogy. ár
CARROT CRAZY	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DIE SCHLÜMPFE	9990.-
DROP ZONE	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
KLUSTAR	HIVJ
LAS VEGAS	9990.-
LOGICAL	HIVJ
LUCKY LUKE	HIVJ
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
NBA JAM	9990.-
OBELIX	HIVJ
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CAMELOT	9990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
RUGRATS	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
WARIOLAND II	HIVJ
ZELDA	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár
720	9990.-
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY & LOLA	9990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MÁCHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT I-II	7990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
MYSTICAL NINJA	7990.-
NBA JAM	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO 2	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	[illegible]
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION	
Memory Card 1MB - 4 színben	2999,-
Memory Card 2MB - 5 színben	4999,-
RFU Adapter	6999,-
Sony Memory Card 1MB - 6színben	4999,-
Sony Egér + Mouse Pad	9999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Sony Multitap elosztó	9999,-
Full Throttle Wheel - Dual Shock	24999,-
Scorpion Gun G-Con Komp. - 2 színben	9999,-
X-Plorer V2.0 Kártya	9999,-
G-Con45 Namco Light Gun	11999,-
Predator 2 Gun + Pedál (G-Con Komp.)	14999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Dual Force Analogue Controller	7999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Chameleon Pad - 9 színben	4999,-
Mad Catz Kormány - Dual Shock	24999,-
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64	
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	3999,-
Memory Extension Pack - 4MB	11999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY	
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-



PSX Full Throttle Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



Lemmings



KKND Krossfire



Anna Kournikova



Castlevania



Dreamcast



Parasite Eve



Shanghai

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap:Parasite Eve

aktuális 17

Szerintetek miért van az, hogy májusban elfelejtettek a kiadók dolgozni, és semmit sem adtak ki? Direkt engem akartak kajoltatni? Úgy nézett ki, hogy vagy 32%-os játékokkal nyomom tele a Konzolt, vagy lesz néhány fehér oldal. Esetleg 5-6 poszter. Az N64-es oldalon nem volt nagy gond, Vári Zoli könnyedén kirázott egy 5 oldalas leírást a Castlevania-ról. Úgy döntöttem inkább, hogy jöjjön, ami még nem volt: leközlöm egy NTSC-s PSX játék leírását. Úgyis egy csomóan kértétek, meg tetszik is, már tavaly augusztus óta itt porosodik az asztalon – bemutatom tehát az e havi címlaplányt, Aya Brea-t, a **PARASITE EVE** sztárját. Édes, nem? Előbb-utóbb persze kijön a PAL verzió is, ha meg nem, akkor maximum vesztek egy SCART kábelt...szerintem megéri! A következő hónapban nyári összevont szám jön, Syphon Filterrel és talán Silent Hillel, két oldalas Csevegővel, meg egy csomó más érdekességgel. Ja, ma 18.-a van, holnap már lesz Star Wars Episode 1 is! Mééér' nem élek inkább amerikában....

Martin



HÍREK

WIPEOUT 3 (PLAYSTATION)

Psygnosis

Az első PlayStation-ös játékok között üdvözölhettük többek között a Wipeout-ot is. Nos, azóta eltelt jó pár év, és mivel a Psygnosisnak sikerült egy olyan egyedülálló stílust létrehoznia, amit senki sem mert lemásolni, így egyeduralkodóvá vált a jövőbeli versenyjátékok terén. Mivel világunk gyorsan fejlődik, így egy-két éve megjelent játék nem tudja a mai elvárásokat nyújtani. Éppen ezért jelentették be, hogy készül a Wipeout 3. A játék a következő dolgokat tartalmazza: 8 lélegzetelállítóan nagy, és jövőbeli hangulatot idéző pálya, 8 csapat, mindegyik több repülővel is rendelkezik, 12 halálos fegyver, amikkel az ellenfeleket teheted tönkre, 2 játékos osztott képernyős mód, és 10 eredeti CD Track muzsika. A Psygnosis sosem volt garasos, ha a hangulatról volt szó, s így az előző részekben például a Prodigy zenéire lehetett róni a köröket. Most is hasonló kemény muzsikákra lehet felkészülni, természetesen Dual Shock-kal egyetemben. A karácsony egyik nagy befutója lehet.





VIGILANTE 8: SECOND OFFENSIVE (PLAYSTATION)

Activision

Egészen a Rogue Trip-ig uralkodott a Vigilante 8. Aztán megjött a GT fejlesztése, s valahogy szegény V8 feledésbe merült. Pedig nem volt az ám olyan rossz játék. Tudják ezt az Activision-nél is, ahol már vadul dolgoznak egy folytatáson. A második offenzíva tele lesz az első részt kiegészítő tulajdonságokkal. Még több fegyver, még több karakter, még több járgány, csodálatosan új füst, köd, árnyék effektek és egy új Quest mód, ami lehetővé teszi a hosszantartó élvezetet. Ha minden igaz, ősszel jön.




WU TANG SHAO LIN STYLE (PLAYSTATION)

Activision

Eredetileg a Thrill Kill lett volna az első olyan verekedős játék, amelyben egyszerre négyen is lehetett volna verekedni, most úgy néz ki a Wu Tang lesz az. A csodálatos helyszínek előtt játszódó 3D-s verekedős anyag a '70-es évek Kung-Fu filmek hangulatát idézi. Minden karakter más és más harci stílussal lép a ringbe, akár Kínában, akár New York-ban járunk. Az ősz vége felé számíthatunk rá.




BLUE STRINGER (DREAMCAST)

Climax

Fura egy dolog ez a survival horror kategória. Tudvalevőleg, így nevezik külföldön a Resident Evil által teremtett különlegesen egzotikus műfajt. Nos, ezt a népszerűséget kívánja meglovagolni egy fiatal fejlesztőcsapat és a Dreamcast eszméletlen lehetőségeivel egy nagyon szép játékot alkotni. A sztori 2000-be vezérel minket, méghozzá Mexikóba, ahol is földrengés rázza meg a vidéket. A károk ugyan minimálisak, de egy új sziget kiemelkedik a vízből. Amerika és Mexikó kormánya elnevezi a Dinoszauruszok szigetének. Egy speciális csapatot küldenek a szigetre, kivizsgálás céljából. Rengeteg geológiai kutatás és más teszteket végeztek, de az eredmények titkosak maradtak és a közvélemény felé nem juttatták ki ezeket az információkat. Egy idő után minden feledésbe merült. Azonban a kutatás 17 éven keresztül folyt titokban. Ténylegesen egy teljes város volt felépítve a szigeten és egy kevés kutató ottmaradt, hogy új életet kezdjen. Az élet nyugodtnak tűnt, de benne volt a levegőben, hogy készül valami. Elliot G. Ballade: Valójában a játék főszereplője. Elliot egy 28 éves forróvérű srác, aki a munkája szerelmese. Most éppen az ESER (Speciális Vízi Rendészet) C730-as részlegének tagja. Aztán kirendelik a szigetre. Itt aztán még több különböző karakterrel fut össze, mindegyiket külön-külön is irányíthatjuk. A Sega rengeteg erőfeszítést tett az érdekében, hogy valóban egy jó játék legyen a Blue Stringer. Például Hollywood-i rajzolókat kértek fel a nem ritkán horrorisztikus szörnyek megrajzolásához. A szereplők egyébként Motion Capture technológiával készültek, azaz egy az egyben azt a mozgást fogjuk látni, mintha egy valódi ember mozogna. Példának okáért a szemek mozgása is olyan tökéletes, mint ha élnének. A játék a Resident Evil hagyományain alapszik, azaz külső nézetből látjuk a terepet. A történet miatt igen érdekes lesz, hogy egy komplett felépített városban fogunk mászkálni, és közben az teljesen üres. Például bemegyünk a közértbe és körülnézünk a tejek között, vagy bemehetünk egy könyvesboltba, de csináltak WC-ket is. Persze azért nem lesz ilyen egyszerű a dolog, hiszen mégis csak egy szigeten vagyunk, ahol biológiai kísérleteket folytattak. Éppen ezért minden elképzelhető helyről csak úgy áramlani fognak felénk a mutáns szörnyek. Háááthborzongatóóó... A program japánban március 25.-én jelent meg, s rögtön szembetűnő volt, hogy nem csak azok a bárgyú szövegek vannak benne, hogy "nem nyílik az ajtó", hanem: "jézusom, mi a sz*rt b*sztam el" Az európai lemez télen jön.








FIGHTERS DESTINY 2 (N64)

Imagineer

Szinte hihetetlen, de lassan már végső stádiumába érkezik a Fighters Destiny 2 fejlesztése. Hogy miként lehetséges ez? A tavaly tavasszal megjelent első rész után azonnal elkezdődtek a munkálatok, főleg azokat a pontokat kezdték el erősíteni, amit a játékosok kritizáltak. Ez az 1 év főként a grafikai elemek csiszolgatásával telt, de néhány furcsa játékmód is színesíti majd a játékmenetet. Így például az a gyakorló mód, amikor egy tehénen kell minél tovább fennmaradni, vagy 100 ellenfelet legyűrni egymás után. Ami még szokatlan, minden menet után elleshetünk mozgásokat az ellenfeleinktől, s azokat eltárolhatjuk. Így egy idő után egészen kis bika karaktert kovácsolhatunk magunknak. Most 11 hozzáférhető karakter lesz, plusz néhány rejtett, melyek között megint teljesen eltérő népcsoportok képviseltetik magukat. A német skin-head-től kezdve az olasz kémikuson keresztül az angol punkig – széles a skála. Bár még kiadót keresnek a fejlesztők, talán őszre lesz belőle valami.



MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES (PSX)

GT Interactive




Egy vadonatúj MK rész van készülőben, ami szakítva a sorozat hagyományaival 3D-s akció/kaland lesz. A híradások szerint a készítők a Zeldát fogják ötvözni a Tomb Raiderrel, valahogy úgy, hogy 50-50%-ra legyenek osztva a verekedős és logikai részek. Mivel a cégnek már volt egy hasonló próbálkozása Mortal Kombat Mythologies címmel, így tudják, hogy ugyanazt a hibát most nem követhetik el, mint akkor. Tudvalevő, egy oldalról srollozódó beat 'em up-ról volt szó, ami elég szerencsétlenre sikeredett. A mostani részben a főszereplők Jax és Sonya a CIA egy különleges csoportjának tagjai, ellenfeleik pedig azon Black Dragon szervezetből kerülnek ki, aminek anno Kano is tagja volt. A két fő vezére most Kabal és Jarek. Csak Mortal rajongóknak nyújthat majd kikapcsolódást, valamikor a tél folyamán.





DEAD OR ALIVE 2 (DREAMCAST)

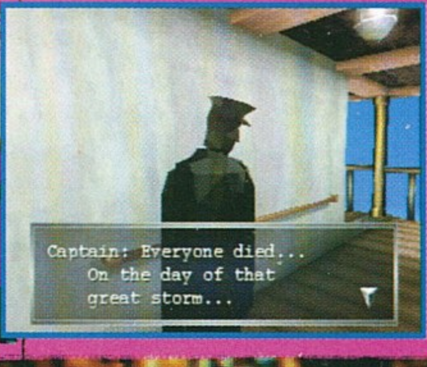
Tecmo

Az első Virtua Fighter klón. Valahogy így lehetett beharangozni anno a Tecmo játékát, mely a Saturn után megjelent PlayStation-re is. Most, hogy a Segának újra van egy gépe, a folytatás természetes, hogy arra jön ki először. Már az első résznél is megfigyeltem, hogy nem valami túlöltözöttek ezek a női karakterek, de a folytatás még ezen is túltesz. Persze ezen kívül csodaszép hátterek is lesznek, mind például az az óriási vízesés, ami tetejéről ledobhatjuk ellenfelünket, s akkor a víztenger lábánál folyik tovább a küzdelem! Csodálatos mozgási rutin, eszméletlenül látványos speciális mozgások, és jobb játszhatóság. Sajnos már csak jövőre.



ECHO NIGHT (PLAYSTATION)

Agetec



Az Agetec ez évi titkos favoritja kétségkívül az Echo Night. A stílus a Resident Evil óta ismert horror/kaland, csak a szemszög az új. Az egész játékot ugyanis a főhős szempontjából játszhatjuk le, s ez igen csak elősegít a nagyobb beleélést. A történet főszereplője Richard Osmond, aki apja halála után egy kulccsal lesz gazdagabb. A kulcs rengeteg kalandban lesz társa, mire megtalálják a megfelelő zárat. 10 hatalmas bejárható terület lesz, melyek között megtalálható egy szellemekkel teli hajó, egy aranybánya, vagy egy ódivatú kászinó. A játék jellemzői között szerepel a közel 50 különböző megoldandó logikai feladat, az 50 felszedhető tárgy és most tessék kapaszkodni: a 40 darab szereplő. Ez a szám még egy RPG-ben is szokatlan, de ettől lesz igazán egyedülálló és nagyon kidolgozott játék az Echo Night. A hangulatot a megfelelő horrorisztikus zenék festik majd alá. ősz, illetve tél a várható megjelenés.

MORTAL KOMBAT GOLD (DREAMCAST)
Eurocom/Midway

Átírás alatt áll a Mortal Kombat 4 Dreamcast-re is. Ebben a hírben eddig nem sok dolog hangzott izgalmasan, de az Eurocom ígéri, hogy 5 újabb karakterrel kiegészítve, plusz ugyanennyi háttérrel feldobva, grafikailag szebbé téve teszik jóvá a Mortal rajongók lelkivilágát. Az 5 új karakter között van sokak kedvence Baraka, Kitana, Mileena, Kung Lao és Cyrax. Az új karakterek természetesen mind rendelkeznek majd videókkal. A grafikát pedig megpróbálják feljavítani a játéktermi változathoz – azaz sokkal kerekebbek lesznek a figurák, s egyenként 3000 polygonból fog állni (ez nagyjából a duplája a PSX-ének.). A CD együtt jön a Dreamcast-el.











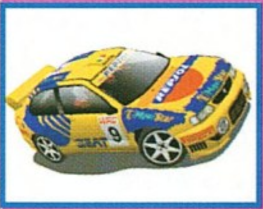
TOO HUMAN (PLAYSTATION)
Silicon Knights

"Ez legalább olyan jó, mint a Final Fantasy VIII" - hangzottak Denis Dyak szavai, aki a játék projectvezetője. A Too Human egy különleges RPG játék lesz, mégpedig többek között azért, mert eddig nem sokan merték lemásolni a Final Fantasy Cyberpunk világát. Ez most megtörtént. Ráadásul ebben a játékban is több mint 1 óra full motion video van. Ez már előre jelzi a méreteket. Tessék kapaszkodni: 4 CD. De nézzük valami konkrétumot is. A történet 2450-ben játszódik, amikor hősünk, John Franklin új életformák után kutat. A 3D-s polygonokból felépített terep a beavatottak szerint kihasználva a PlayStation lehetséges határait 30 képkocka/másodperces frissítéssel tökéletesen fog futni. Mivel a fejlesztések még korai szakaszban járnak, csak jövőre számíthatunk a megjelenésre.





RALLY MASTERS (PLAYSTATION/ N64)
Digital Illusion/Infogrames







Tavaly a Colin McRae Rally nagyot kaszált. Nem is mertek utána egy ideig a rallyra gondolni a programozók, mert a Codemasters nagyon magasra tette a lécet. Aztán a Motorhead programozói úgy látták, talán mégis csak van értelme ilyesmit csinálni, s belekezdtek egy nagyon hosszú projectbe. A Rally Masters legalább 22 fajta autót tartalmaz a valódi kinézetükkel és minimum 23 versenyző ül a volánnál, szintén valódi neveikkel. Az 51 pálya hosszantartó kikapcsolódást ígér, mind a PlayStation, mind pedig az Nintendo 64 tulajdonosoknak. Viszont a speciális metál zenét csak Ni64-en hallhatjuk. A játék 75%-os fejlesztési stádiumban jár, a nyár végére várható.

PSX

N64







RESIDENT EVIL: NEMESIS (PLAYSTATION)
Capcom/Virgin

Most egy kicsit kihúzhatom magam, kicsit feszesebben ülhetek a székemen, hiszen a világon elöször számolhatok be a Resident Evil 3-ról. Igen, végre hivatalosan is vannak konkrét adatok a játékkal kapcsolatban. Először is a furcsa történet lepett meg mindenkit. Hiszen a szereplőbrigád két részre oszlik. Az egyik oldal 24 órával a Resident Evil 2 előtt, míg a másik 24 órával utána játszódik. A Chris, Jill, Barret trió, akik miután kikeveredtek Raccoon City-ből, az Umbrella egyik európai bázisára mennek, míg a másik oldalon egyelőre Leon és Claire várakozik. A program grafikai újításokban is bővelkedni fog, mert a kamera most már nem csak rögzített szögekből mutatja a terepeket, hanem mozogni fog. A télen megjelenő Dino Crisis-hez már jön egy demo lemez, majd jövő tavasszal végre itt a teljes játék is.







RESIDENT EVIL 2 (N64)
Capcom

A több éve várt pillanat végre megtörtént. A Capcom bejelentette: Lesz Resident Evil N64-re is. A történet teljes mértékben a PlayStationös második részt fogja követni, csak apróbb eltérések lehetnek majd. Itt lép be az első számú kérdőjel: hogyan férhet bele egy 2 CD-s játék egy apró kártyába? A megoldást a konvertálást végző Angel Studios-tól tudhatjuk meg, ugyanis kifejlesztettek egy olyan tömörítési eljárást, amivel nemhogy a játék minden egyes mozzanat lett eltárolva, de még pre-renderelt intró is lesz! Az oldalt található képek alapján azt hiszem hihetünk a szakembereknek, ez valóban minőségi játék lesz. Egyéb extra meglepetések is kiegészítik a játékot, mind például a véletlenszerű tárgylerakó rendszer, ami után nem lesz két egyforma küldetés, vagy az a napló, amit főhősöd vezet, és a történet végén fontos szerepe lesz, miket írt bele (merre jártál, hány titkot találtál). Karácsonyig azonban csak ábrándozni lehet róla...





DRAGON SWORD (N64)
Interactive Studios

A Glover mögött álló fejlesztőcsapat egy eddigi szupertitkos RPG-n dolgozik. Azért titkos, mert egészen április 23.-áig semmit sem árultak el belőle, akkor is csak részleteket, s most az E3-on végre lekerült a lepel. A történet a mesebeli Tengarra városába vezérel minket, ahol minden rendben folyik a maga útján, egészen addig, amíg egy Zordanthia nevű királynő rá nem teszi a kezét. Ez úgy nyilvánul meg, hogy az összes söpredékét ráküldi a falura (legyen az zombi, elf, sárkány), de amint lenni szokott két bátor hős nem nézi ezt jó szemmel. Tia és Kailan az a két fiatal, aki megpróbál véget vetni az uralomnak. Hőseinken tűzön, vízen, sivatagon, jéghegyen és erdőn keresztül vezet az útjuk, valamint 40 különböző varázstárgy és fegyver segíti őket. A 20 felüli pályaszám is sokat elárul, valamint az is sokak örömére szolgálhat, hogy egyszerre négyen is lehet játszani, de nem csak egymás ellen, hanem váll-vált segítve együtt. A 3D-s terep rengeteg polygonból fog felépülni, a kamera mindig máshonnan mutat majd. Hol szemből, hol hátulról, mindig mozgásban lesz. Csak találgatni lehet, hogy elkészül-e még idén?

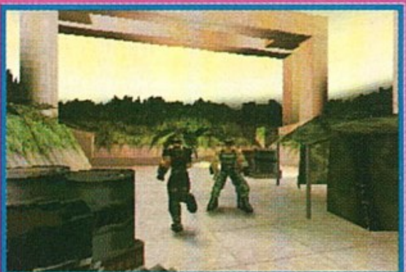




FIGHTING FORCE 2 (PLAYSTATION)
Core/Eidos

Tavaly év elején óriási meglepetés volt a Fighting Force megjelenése, mert egy klasszikus stílust mert áthelyezni a 3D-be. Ez pedig a beat 'em up volt. Vagyis megyünk, megyünk és csak ütjük a jobb sorsa szenderült rosszfiúkat. A folytatásban ismét viszontláthatjuk Dr. Zenget, akinek miután kudarcba fulladt a terve, miszerint elpusztítja a világot,

Uj alternatíva után nézett. Akkor majd megöl mindenkit! Csatlakozott a robotokkal foglalkozó Nakamichi Corporation céghez és egy félig ember, félig gép kreációt hozott létre, ráadásul saját magából. 1 év alatt sokat változott a világ, így a folytatásban többet kell nyújtaniuk egy egyszerű textúra átrajzolásnál. Az ellenfelek intelligenciája nagy mértékben fejlődött, így előfordulhat majd, hogy rosszakaróink lesből támadnak, vagy elfutnak előlünk és elrejtőznek. A történet sem lesz annyira lineáris, mert ahogyan a Tomb Raider 3-ban is, mi választjuk ki a küldetésünk helyszínét. Ezek mellett továbbfejlesztették a használható fegyverek tárházát és a grafikai rendszert is. Ám mindez karácsonyig várat magára.



CARRIER (DREAMCAST)
Jaleco





Baktériumok, moszatok, majd 1-2 lépés után emberek. Ezek voltak nagyjából az evolúció lépései, s az emberek a mai napig mind a csúcson állnak. Miután minden ellenséget legyűrtek, egymás ellen fordultak. A harcok közepette egy új faj felfedezését tették közre, ami máris felkeltette mindenki érdeklődését. A jó oldalon álló emberek egy Harrier nevű légpárnás csodahajón próbálják elszállítani az új fajt egy biztonságos helyre, ám a rossz oldal közbeszólt. Az utolsó jelentés a hajóról egy vészjelzés küldése volt. Innentől kezdve egy akciócsoport kezében van a világ sorsa, mert ki tudja mi történhetett az idegen lényformával. Ez lenne a felállása a Jaleco által készített 3D-s akció/horrornak. Jack és Jessifer egyike azoknak a választható karaktereknek, akik ki fogják vizsgálni a hajón folyó ügyeket. A rettentően éles grafika már egyből szembetűnő, a képek alapján ez bátran állítható. A hangulatról már csak megjelenés után beszélhetünk, ez azonban csak a télen fog megtörténni.







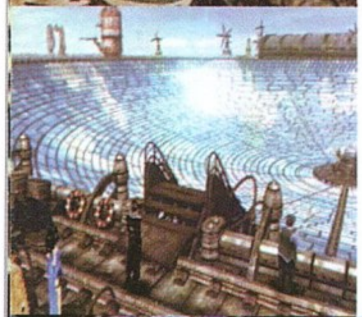










FINAL FANTASY VIII

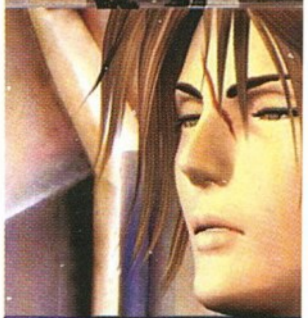
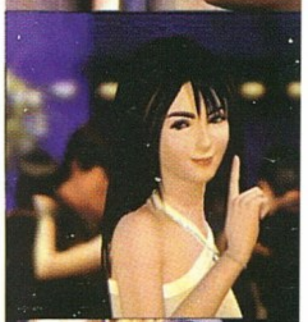
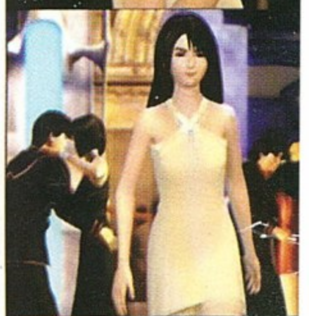
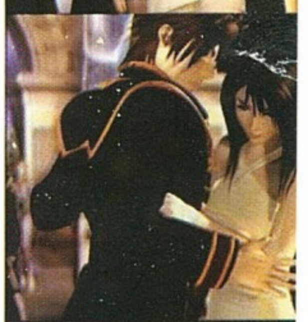
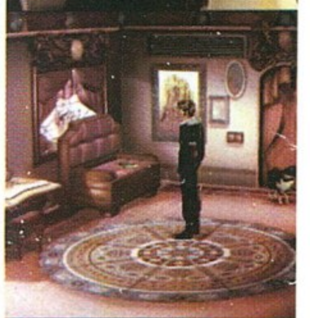
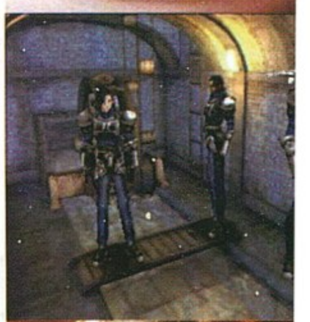
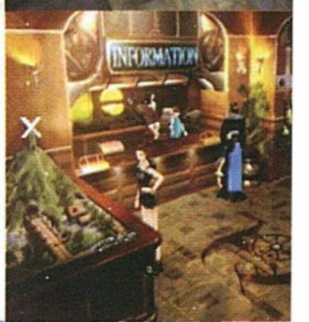
ファイナルファンタジーVIII

NTSC ISMERTETŐ

1999. február 9. csütörtök. Ez a nap piros betűs ünnepként vonult be a japánok történelmébe, ugyanis ekkor jelent meg a Final Fantasy VIII. Ezen az egyetlen egy napon 2.21 millió (!!) darabot adtak el a világ legjobban várt játékából. Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy sikerült belőle szereznem egy példányt és így most elmondhatom nektek az első tapasztalatimat. Háááát nehéz szavakat találni, mivel mégis csak a világ LEGJOBB játékának az FF VII-nek a folytatásáról van szó. Az első dolog, amitől leesett az álam és új fehérneműt kellett cserélnem, az az intro volt. Ennyire tökéletes minőségű, tartalmú és zenéjű bevezető animációt sehol, semmilyen játékban és semmilyen gépen sem láthattunk! Tökéletesen a csodálatos zenére megvágva az események, és még egyszer mondom olyan minőségben, hogy tátva marad a szánk – de nemcsak az introtól, hanem a játék összes átvezető filmjétől is. Az intróban minden jelentősebb főszereplő bemutatkozik, megjelenik Rinoa és a főellenség Edea is. Rajtuk kívül a főhős Squall és – legnagyobb ellenfele – Seifer harcát csodálhatjuk végig, ők ketten a játék legnagyobb vetélytársai, utálják egymást és legalább akkora ellenfelek, mint Cloud és Sephiroth volt a FFVII-ben. Azt a jellegzetes karcolást, ami mindkettőjük homlokán található egymásnak köszönhetik. A másik dolog, ami magával ragadott az a grafika volt. Tökéletes és gyönyörű, nagyon színes és rendkívül jól kidolgozott. A grafika ugyan azzal a technikai megoldással – vagy ahogy manapság szakzsargonban mondani szokás ugyanazzal az "Engine"-nel – készült, mint a Parasite Eve. Így a grafika – bár százszor jobb nála – kicsit hasonlít a PE-re. A szereplők olyanok, mint az élő emberek, úgy is néznek ki és úgy is mozognak, gesztikulálnak és mindenre úgy reagálnak, ahogy azt kell. Bár a játék teljesen japán nyelvű (a japán nyelvtudásom pedig elég "szerény"), mégis mindig tudtam, hogy a szereplőknek milyen a hangulata és erre a mozgásukból és reakciójukból lehet következtetni. A zenék csodálatosak, teljesen újak, a stílusuk azonban teljesen Final Fantasy maradt. Fontos megemlíteni, hogy eddig mindegyik Final Fantasy játék egy-egy külön álló történet volt, ez azt jelenti, hogy a részek – történetben – nem folytatásai egymásnak. A közös az, hogy nagyon hasonló világban játszódik mindegyik. Ettől függetlenül azonban bármelyik FF játékkal játszunk is, mindegyik részben felbukkannak olyan jellegzetes, csak is a Final Fantasy világra jellemző dolgok (szereplők, szörnyek, varázslatok, Chocobok, Mog-ok), amik csak is erre a környezetre és világra jellemzők. Így van ez a FFVIII-al is, senki ne számítson tehát a FFVII történetének folytatására, sokkal inkább egy teljesen új világra és történetre, amelyben azonban egy csomó rendkívül ismerős dologgal fogunk összeakadni. Játék közben azt érezhetjük: hiába új az egész környezet, mégis azért valamennyire ismerjük. A Square a Final Fantasy VIII-ban egy teljesen új világot alkotott, legalább akkorát (sőt nagyobbat is) mint az FFVII-ben. Nemcsak a világ az új, hanem szinte minden. Felejtsétek el a Materiákat, a Limiteket és szinte mindent, ami a FFVII-ben jelen volt, ugyanis a legalapvetőbb és legjellegzetesebb dolgokat kivéve minden megváltozott. A játék teljes harci rendszere megújult. Ami változatlan maradt az az "ATB" (Active Time Battle), tehát most is egy bizonyos időnek kell eltelnie, hogy az adott karakterünk támadhasson. A Materiákat felváltotta a "Guardian Force" (Védelmező Erő). Ez voltaképpen az FFVII Summon szörnyeire és isteneit jelenti, ők most annyira fontosak, mint a Materiák voltak. A G.F. szörnyek azért kiemelkedő szerepűek, mivel kezdetben csak egy Attack paranccsal rendelkezünk és ahhoz, hogy többi menüt (Item, Magic stb.) is berakjuk a harcba, kell egy ilyen G.F. szörny. Azonban ezek a G.F. szörnyek nem állnak csak úgy át hozzánk, először meg kell találni, majd le kell őket győzni, és ha ez sikerül mellénk állnak (és hívhatjuk őket harc közben). Érdekes és jó dolog, hogy a játékban nincs MP, a G.F. szörnyek saját HP-val rendelkeznek, és amikor hívjuk őket (ilyenkor el kell telnie egy kis időnek, hogy előjöjjenek), s ez alatt az idő alatt megvédenek a sérülésektől. Ha elfogy a HP-juk meghalnak csakúgy, mint a rendes karaktereink. A G.F. támadások rendkívül látványosak, fantasztikusan néznek ki, amúgy eddig három régi ismerőst már sikerült megszereznem, az egyik az Ifrit, a másik a Leviathan, harmadik az Odin, ezek – és az újak, amiket láttam – olyan látványosak (a FFVII-hez képest), hogy le fog esni az állatok! Mivel nincs MP, ezért a varázslatokat el kell tanulni az ellenfelektől – erre van egy külön parancs. Limitek ugyan vannak, ám most egy kicsit másként adja be őket a játék. Még nem értem teljesen ezt a rendszert, de úgy vettem észre, hogy csak akkor nyomhatunk Limiteket, hogy ha rendkívül kevés HP-val rendelkezünk. Érdekes dolog – ezt még egyáltalán nem értem a japán nyelv miatt – hogy ha harc, illetve "limitelés" közben megnyomjuk a megfelelő gombot, akkor extrább támadásokat csinálhatunk, például G.F. szörnyeink nagyobbat sebezhetnek. Az aljátékok terén is újat hoz a játék, állítólag rengeteg új mini játékkal játszhatunk, ebből a "rengetegből" egyet láttam eddig, egy másikról pedig tudok. Legelsőnek kártyázhatunk speciális kártyákkal, a szabályokba nem merülnék bele, nagyjából a dominó és a szerepjáték kártyák keveréke, rendkívül szórakoztató és menet közben nehezedik is. Talán nem ismeretes, hogy Japánban a játékhoz ingyen mellékeltek egy PocketStation-t. Ha a játékban találkozunk Chocobo-val, kimenthetjük ide, majd nevelhetjük, különböző kalandokba vehetünk részt, valamint harcolhatunk is vele – reméljük az európai verzióhoz is kapunk egy ilyet. Amúgy már találkoztam Chocobokkal, tök jól néznek ki.

Pár szót dióhéjban az első egynéhány óra történetéből, elvégre, mint mindegyik FF játékban, most is ez a legfontosabb. Egy olyan világban járunk, ahol a békét a SeeD-k tartják fenn. Ha a világon van olyan hely, ahol valami gáz van, ők rendet tesznek. A SeeD-ket a Garden nevű helyen képzik ki. Innen indul tehát a történet. Miután Squall és barátai Zell, Selphie, Quistis (róla még nem esett szó, ő egy 18 éves csaj, aki a Gardenben tanár), sikeresen veszik a rájuk bízott küldetést, SeeD-k lesznek. A tiszteletükre rendezett bálon összeismerkedik Squall és Rinoa (itt láthatjuk a videojáték történelem legszebb filmjét – kettőjük táncát). Ezután Squall-t furcsa álmok kezdik gyötörni, melyben egy titokzatos ember, Laguna Loire életét kezdi élni – vajon mi a kapcsolat kettőjük között? Ez után Squall és kis csapata azt a megbízást kapja, hogy intézze el Edeát a boszorkányt, aki a gonosz Galbadia birodalom vezére, és háborút akar indítani a világ összes országa ellen. A dolog azért macerás, mivel Edea a világ legnagyobb varázslója és mellesleg maga mellé állította Seifer-t is. (Még tudnék írni, de a további történet legyen meglepetés.) Megkezdődik tehát a fantasztikusan jó történet, ami 4 CD-n keresztül bonyolódik és a készítők ígérete szerint vagy 100 óra játékidőt ad. Leghamarabb TALÁN ősszel jelenik meg az angol verzió. Szóval a játék eddig tökéletes, alig várom, hogy megjelenjen az angol változat, hogy értsek is belőle valamit.

Veres Miki









MÉG KÉT BŐR, DE NEM EZEK AZ UTOLSÓK...

COLLECTION 2

Retro. Ez egy angol kifejezés, amit a számítógépes világban is előszeretettel használnak, és jelentése annyit bír: újra (a régiből). Azaz, régi idők nagy slágereit újrakeverve, vagy változtatás nélkül kiadni egy új platformra. Szóval mi célt is szolgál ez az újrakiadás? Mondjuk pontosan az olyan őrülteknek okoz örömöt, mint én. Mert mostanában vettem észre magamon azon tüneteket, hogy ezek az új csillogó-villogó játékok már nem kötnek le. Hiába jött meg egy nagyon klassz japán játék, csak rápillantottam, de gondolataim máris máshol jártak. Hol vannak azok a korai kilencvenes évek, amikor még a Bubba 'n' Stix-et nyomtuk, vagy először jelent meg egy olyan játék, hogy Mortal Kombat. De öröm visszaemlékezni a Sonic-ra, vagy a hogy még előrébb menjünk a Lemmings-re, Street Rod-ra, Chuck Rock-ra... És még sorolhatnám naphosszat ezeket a ma már aranyba vésődő neveket, talán nem véletlen, hogy egyre több lesz ezen játékok közül a visszatérő a mai piacra.



Tavaly például volt egy Street Fighter Collection. Nos a mostani Street Fighter Collection 2, talán az elődje lehetne annak a kiadványnak, mert ezen a lemezen 3 darab Street Fighter II-s részt fogsz találni.

Azonban mindhárom különbözik egymástól némiképp. Van a World Champions, ami a legalapabb, legelső Megadrive-os rész. Aztán a Champion Edition, ami a 4 új főnökkel felturbózott rész, még szintén a Megadrive-ról, majd ugyanez, Turbo Hyper Fighting névvel, csak kissé átalakított grafikával.



De mit nyújtanak ezek a részek? Minden megegyezik az eredeti részekkel kapcsolatban, egyedül csak az a borzasztóan sok töltési idő és a repedtfazék hang lóg ki a harmonikus összképből. Blanka ugyanúgy ráz, a biciklizős háttér ugyanolyan szép, Ryu ugyanúgy kiálltja el magát, s a pályaválasztó rész is teljesen az eredetiekhez hasonló. Azaz mégiscsak van egy újítás. A játék főmenüjében van egy olyan pont, ahol több mint 100 darab illusztrációt, rajzot nézhetünk végig, amit még annak idején rajzoltak a játékhoz, csak sehol nem használták fel. Ez a megszállottaknak egy igazi kincsesbánya...

Azon megszállottak részére, akik ugyanúgy gondolkoznak, mint én, s nem szégyellnek egy régebbi anyaghoz visszakanyarodni ideális választás, akiknek ez teljesen új dolog, azt csak sajnálni tudom, s csak annyit tudok mondani, várjatok a Metal Gear 2-re, a Crash 4-re, a Mortal 5-re...

B.P.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
DUAL SHOCK

✓ MINDEN UGYANAZ, MINT '91-BEN
× ILLETVE PLUSZ TÖLTÉSI IDŐVEL ÉS ROSSZABB ZENÉVEL

79%

VS. MARVEL SUPER HEROES



Azt tartja a mondás, hogy felmelegítve csak a káposzta jó. Én azonban leszek olyan bátor és ezt megcáfolom, mert igenis a játékok is jók felmelegítve. Igaz, hogy utólag más lesz az aromája, mert az összhatást képező dolgok ízei keverednek, de ugyanolyan finom marad. Mint például a Marvel Superheroes Vs. Street Fighter nevű programban is, ahol két nagy tábor összecsapására kerül sor.

A program a Street Fighter enginejével készült, csak hát az eltelt idő valamennyit segített a dolgon, így mind gyorsabb, mind pedig szebb lett a játék, amellett, hogy ez még mindig csak 2 dimenzió és több karaktert is tartalmaz. Bogarásztam egy kicsit a játék után és találtam is hozzá egy speciális mozgásokat tartalmazó listát. Hát egy kicsit elkerekedtek a szemeim! Mert 1 karakterhez több speckó tartozott, mint a Tekken 3-ban, ami azért nem kis teljesítmény. Aztán kíváncsiságból benéztem az Options menübe is. Hát, mit ne mondjak a beállítások széles tárháza tárult elém. DE tényleg, egy képernyő teleírva apró betűkkel, s abból bármelyik megváltoztatható. Na jó, nézzük a játékot is.

Szóval úgy voltam vele, hogy leülök egy picit játszani, aztán majd utána megírom a cikket. Nos a piciből egy egész hét lett, mert a játék egyszerűen annyira leköt, hogy fel sem lehet állni mellőle. Minden karakter teljesen más mozgásokkal rendelkezik, s ha végigviszed a játékot még animáció formájában egy befejezést is végignézhetsz. Ezeket és egyéb háttérképeket, a főmenü Gallery menüpontjában láthatod viszont.



A CD szerintem csak azok tetszését fogja megnyerni, akik az úgynevezett arcade verekedős játékokat szeretik, és/vagy nagy 2D-s rajongók. Ebben a programban ugyanis nem a gyönyörű hátterek és élethű mozgásoké a hangsúly, hanem az amolyan igazi comics hangulaté, azzal a magával ragadó füstös kis vázlatosságával és rikító színeivel.

B.P.

MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

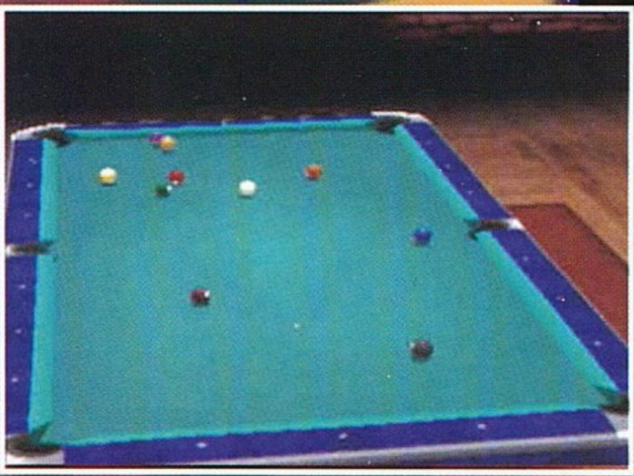
✓ IGAZI GYÖNGYSZEM AZ 'OLD SCHOOL' STÍLUSU ANYAGOK KÖZÖTT
× CSAK TÖLT, CSAK TÖLT, CSAK...

83%

A posztó lehetőleg maradjon ép!

pool hustler

A márciusi számban már vázoltam véleményem a biliárd játékok élethűségét illetően. Ez azóta sem változott. Pontosan ezért voltak kétségeim, amikor a Pool Hustler-el kezdtem játszani. Valószínűtlennek tartottam (és tartom), hogy elég szórakoztató "golyólökdösőt" lehet létrehozni egy PSX-en, vagy akár N64-en...egyáltalán bármilyen gépen! Ez persze nem jelenti azt, hogy minden ilyen típusú játékot reflexből húzok le, már csak azért sem, mert valakinek előbb vagy utóbb csak sikerül valami hasonlót létrehozni az



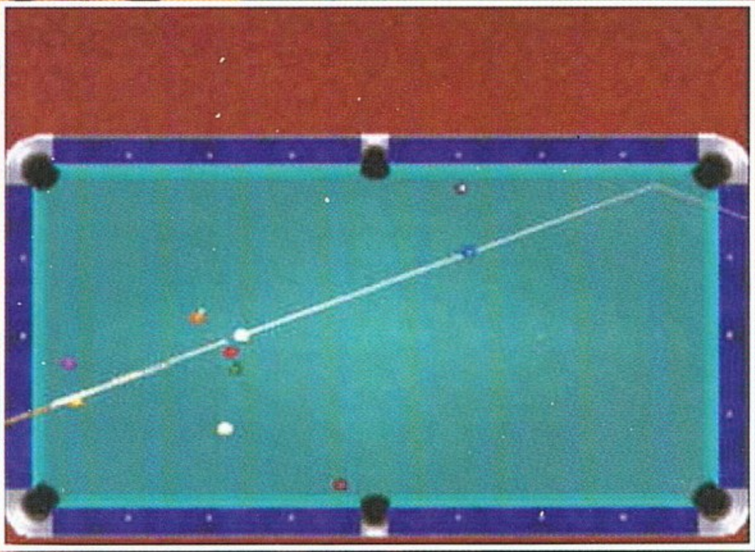
eredetihez (én ebben reménykedem...), akkor végre azok is megszerethetik a biliárdot, akik "civilben" nem igazán képesek nagyokat lökdösni golyó ügyben. Ebbe az irányba az első lépést a Pool Hustler tette meg. Ebben is golyókat kell lökdösni, ebben is sokat ronthatunk, ebben is elég biztos a gép keze, ám mégis valahogy már az első pillanattól kezdve barátságosabb az egész játék, mint az eddigiek közül bármelyik. Persze lehet, hogy csak számomra tűnik így a dolog, mivel az Actua Pool nekem igencsak bosszantó kaland volt, de ettől függetlenül ajánlanám mindenkinek a játékot, mert az végre nem az érzéketlen brit-stílusú hümmögős, hallgatós arisztokrata ridegség, hanem az amcsi maniméker, bulizós verzió. Azért ne számítsatok arra, hogy a lendület kifújja a kontrollert a kezetekből...

A játék lényege: minél több versenyt megnyerni és minél több pénzt szerezni. Utóbbi menetére kicsit később visszatérünk, de most ejtenék pár szót a menüpontokról és a különböző funkciókról, amik sokkal használhatóbban tálalják a játékot, mint eddigi elődeit. Rögtön az elején belemászhatunk a LESSON módba, ahol egy rendkívül jólfésült figura elkezd magyarázni mindenféle dolgot. Ezt ráadásul mér rajzokkal is alátámasztja, így viszonylag könnyen megértheti még az is, aki nem beszél angolul. Ha elolvastuk és megvizsgáltuk a rajzot, akkor a gép rögtön felajánlja az ütés gyakorlását. Persze nem muszáj rögtön megpróbálni, megtekinthetjük szakértő dákójából a dolgot (DEMONSTRATION). Ha párszor már megpróbáltuk és valahogy mégsem sikerül, akkor még mindig választhatjuk a MORE INFO pontot, ami még többet elárul ütésünk típusáról, trükkjeiről. És a fenti dolgok csak egy ütéshez tartoznak! Ebből van legalább 25-30. Persze ha engem csak egy érdekel, nem kell végig próbálgatni az őszeset, amolyan szótárszerűen is rá lehet keresni a dolgokra. A golyócsavarástól az ugratásig mindent meg lehet tanulni ezekben a pontokban, így nem akadhat olyan ellenfél, aki ellen ne tudnánk tisztességgel felvenni a versenyt.

A többi pontot is érdemes kicsit közelebbről megvizsgálni, mivel ezek sem a megszokott módon navigálnak minket, esetleg tanítanak meg egy-két mesteribb húzásra. A PRACTICE gyakorlatilag ellenfél nélküli küzdelmet jelent, ahol kipróbálhatjuk, hogy a megtanult fogások hogyan működnek az asztalon. Semmit nem kell különösebben beállítani, csak egyszerűen játszani.



A TRICK SHOOT a szórakoztatóbb része a dolognak, ahol mindenféle nyakatekert mutatványokat próbálhatunk meg, természetesen csak fokozatosan, miután az előző ütést teljesítettük. Itt pontgyűjtésre megy a dolog, minél nehezebb az ütés, annál többet ér. Ha sikeresen kiviteleztünk egy párat, akkor a program továbbléptet egy második színvonalra, ahol tovább szaporíthatjuk pontjainkat. Ha valaki az egészet végigcsinálja, megkapja a mester fokozatot és megküzdhet egy azonos színvonalú versenyzővel. Bevallom, kétlem, hogy hetek alatt meg lehet csinálni ezt a részt. Apró figyelmetlenség, hogy nincs leírva a kívánt technika egy-egy ütéshez, így látjuk, hogy mit kéne tennünk, de nem tudjuk hogyan. Persze ez legyen a legnagyobb probléma az egész játékban. Ennyit a bűvész-lövésekről. Fent említettem, hogy a pénzkeresős dolgot kicsit jobban átböngészem, már csak azért is, mert ide tartozik a legfontosabb menüpont a STORY. Ez játékaink története, ahol mindenféle ellenfelekkel találkozunk, mindegyik kihív minket egy játékra és felajánl egy összeget tétnek. Ebből a minimum 150 dollár. Pályafutásunkat a Central City-ben





kezdjük, ahol a belváros közkedvelt szórakozóhelyén, Unce Pierre's Pool Hall-ban, Joseph barátunk készül elnyerni tőlünk keservesen összekuporgatott vagyonunk felét. Ha kiválasztottuk a játéktípust, akkor tétet kell bedobnunk a közösbe reménykedve, hogy a játék végén mi vehetjük ki onnan. Maga az irányítás elég egyszerű, pláne azoknak, akik átnyálazták magukat a LESSON ponton. A nyilakkal a dákót igazgathatjuk, míg a négyzet lenyomva tartásával a golyó és a dákó pontos találkozási pontját állíthatjuk be. Erre akkor van szükség, ha meg szeretnénk határozni a fehér golyó irányát koccanás után (lesson). A kör megnyomásával felülnézetből csodálhatjuk meg az asztalt és golyónk várható útvolát. Magát az ütést az X-el hajthatjuk végre két lépésben. Először a gomb nyomva tartásával az erőt kell beállítanunk, majd másodszor megnyomva elütni a golyónkat.

A lényeg ennyi. A kameraállásokat gépileg és manuálisan is változtathatjuk, ízlésünktől függően.

Nem csak győzelemmel lehet pénzt nyerni, hanem egy-egy jobb ütéssel is. Amikor olyan 80-90 százalékos helyzetünk van, az ellenfél néha felajánlja, hogy tegyünk fel pénzt a lyukra. Ha bemegy a miénk, ha nem az övé. Elég sok zsebpénzt lehet így is keresni, ami azért is fontos, mert ahogy továbbhaladunk a játékban az előkelőbb helyeken már nem elég holmi 150 dolcsi a játékhoz. Ezért hiába nyerünk sokszor, ha közben folyton elszórjuk a pénzünket, nem tudunk majd továbblépni. A helyszíneket tekintve hangulatos és szép helyek egyaránt vannak a játékban. Pontosan ugyanez a helyzet az ellenfelekkel is. Van bunkó és van korrekt. Még sajnos nem sikerült eljutnom az összeshez, de az eddigiek mind változatosak és elég nehezek voltak. Persze lehet könnyíteni a nehézséget is, ám ekkor egy bizonyos szinten nem enged túl a gép.

A nagy-nagy pozitívum ebben a játékban a játszhatósága, ami még mindig nem üti meg mondjuk egy foci vagy hoki programét, de biliárdban állíthatom, hogy az év eddig legjátszhatóbb alkotása a Pool Hustler.

Adam

POOL HUSTLER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ HALADUNK!
× LASSAGSKÁN

82%

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

ANNA A TENISZ LOLITÁJA

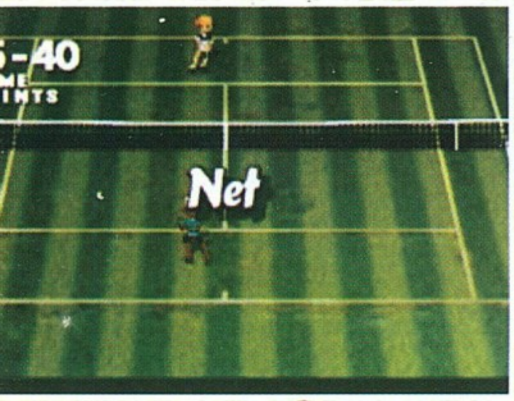


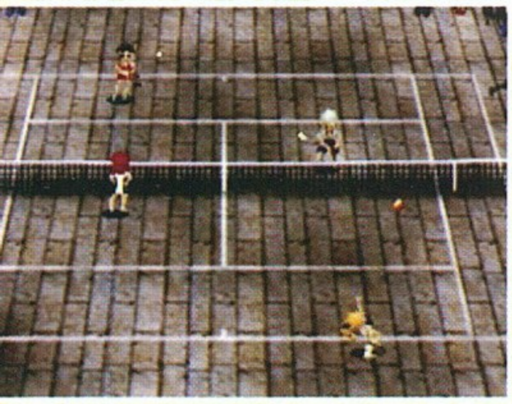
Sok minden relatív. Persze ezzel most nem akartam valami roppantul bölcs gondolatot az égnek ereszteni, csak ez fordult meg először a fejemben, miután kipróbáltam ezt a játékot. Abszolút ízlésfüggő. Egy sportjátékban tulajdonképp mi vonzza az emberkéket a PSX-elé? Szerintem két verzió van. Az első szórakozni szeretne és a játék élethűsége másodlagos addig, amíg el tudja találni a pattogó labdát. Jókat mosolyog a poénokon és vigyorogva mustrálja a pályák díszítését, hangulatát. A második verzió már sokkal komolyabb. Ő a NAGY sportember, aki azért veszi a játékokat, hogy beleképzelje magát azoknak a helyébe, akik milliókat vonzanak a képernyő elé hetente. ő a labda színét, az ütő húrozását és legfőképp a minél jobban szimulált játszhatóságot figyeli. Fel van háborodva, ha az egyik szabály nem jól működik, ha a labda a fonák után nem pörög lefelé, vagy nem hallhatja a NEKI szurkoló tömeg teljesen élethű hangját.

Na, kérem. A NAMCO az első versenyzőnek tett a kedvére, amikor megjelentette az Anna Kournikova's Smash Court Tennis-t. Bár az első pillanatban még eredeti fotóról mosolyog ránk a rövid szoknyás bájkoncentrátum, ekkor látunk utoljára olyan vizuális megoldást, ami a "komoly" teniszre emlékez-



tet. Hangsúlyozom: EZ NEM NEGATÍVUM !! Ettől kezdve már csak mosolyognunk kell és sokat gyakorolni, hogy élvezni tudjuk a játékot. Aki roppant összetett és nehéz menünavigálásra számítana, ne itt keresgéljen. Egyszerű és könnyen kezelhető az egész játék. A főmenüben az opcióknál érdemes kezdeni és megnézni a gombkiosztást. Mivel akár négyen is csapkodhatják a labdát, akár négy különböző beállítás is lehetséges. Ezzel sikerül elkerülni a "én nem ezzel a beálli-

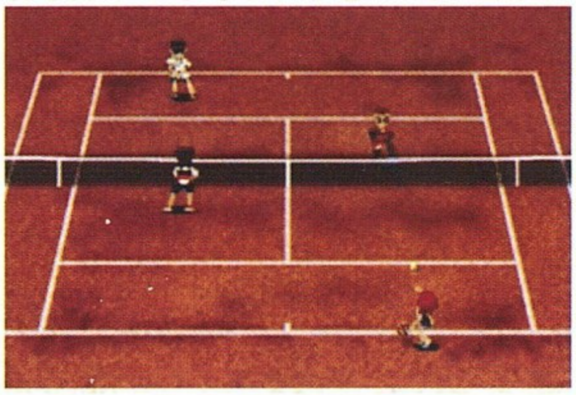




tással játszom otthon"-típusú kifogásokat, amikor cimboránkat 6-0-ra ledaráljuk. A Ball Markert csak akkor állítsátok be, ha kételkedőbbek vagytok. Nem csalnak a vonalbírók, ám ennek segítségével ti is megnézhetitek, ha az a fránya tenyeres tényleg kint volt. Ezek után jöhet a gyakorlás. Először a játékost kell kiválasztani. Jesszusom ! Spórolni kellet a hellyel, így egyik teniszezőnek sincs orra. Sebaj, mert nem az orrukkal játszanak. A Warmup-pal érdemes bemelegíteni. Kevés ütögetés után ideje átlépni a Shoot Training-re. Kezdjük az alapokkal. A szervák remekül vannak megoldva! Ha semmit sem szeretnétek gyakorolni, a szervákra akkor is szánjatok pár percet! E nélkül ugyanis eleve nem nyerhettek pontokat. Aki valamennyire is familiárisan mozog a tenisz világában, az tudja, hogy a két szervalehetőségből az elsőbe mindi beleadnak a versenyzők apait-anyait reménykedve, hogy sikerül eltalálni a labdát. Mivel itt a hiba még nem jár pontvesztéssel, sokkal inkább koncentrálnak az erőre, mint a célzásra. Ha ez nem sikerül, akkor a második (utolsó) szervalehetőségnél, már egy gyengébb, de biztosabb adogatást választanak. A játékban pontosan ugyanerre van







lehetőség. Ha a háromszög kivételével bármelyik gombot megnyomjátok, a játékos feldobja a labdát, majd a második megnyomásra elüti. Persze nem mindegy, hogy mikor nyomjátok másodszor meg a gombot. Ha viszont minden jól sikerül, akkor elég komoly erő és kifli lesz a labdában. Az irányát a nyilakkal adhatjátok meg. Hibás első szerva esetén nem kell megijedni, itt a második lehetőség. Itt viszont biztosra kell mennünk. Megoldás: a háromszöget megnyomni kétszer, gyors egymásutánban. Ez gyenge, de tuti.

Ha begyakoroltunk egypár fontosabb mozgást, indulás a pályára. Lehet párban és egyedül is játszani. Ha EXHIBITION (barátságos) Game-et választunk, akkor jelenik meg a játék egyik legpozitívabb tulajdonsága: az aprólékosság. Miután kiválasztottuk versenyzőnket, megjelenik 14 választható pálya. Persze ez nem az összes, de a rejtett pályák csak a bajnokság végén válnak választhatóvá. Leolvashatjuk a pályák borítását és megnézhetjük a labda pattanását is. Ezt azoknak ajánlanám, akik tudják magukról, hogy nem villámkezűek. Egy füves pályán a labda sokkal kissebet pattan, így nehezebb utolérni. Még a játék hosszát kell megadni és kezdődhet a küzdelem.

Miután már majdnem a cikk végére értem és még magáról a játszhatóságról nem volt szó, átugorva a többi menüpontot (ami egyébként nem különbözik a megszokott főmenüs cucctól) rögtön a játékra térnék. A pályák kivitelezése nagyon szép és ötletes. A meccsek alatt a közönség folyamatosan reagál a labdamenetekre nem is beszélve a mozgó dolgokról (pl.: ha vidámparkban játszunk, elhúz minden percben egy hullámvasút a pálya fölött). Ez nem zavaró, mindössze hangulatjavító. Az ellenfelek elég keményen játszanak, különösen az adogatásokat tekintve. Amíg a mi szerváinkat könnyen, sőt sokszor védhetetlenül visszavágják, ők rengeteg ászt ütnek az egész mérkőzés alatt. Ha sikerül véletlenül elnyerni az egyik adogatást, hát becsüljük meg! Az ütésekről annyit érdemes tudni, hogy a legerősebb ütés kivitelezése pontosan kétszer annyi ideig tart, mintha egy amolyan normál tenyerest szeretnénk "bevinni" ellenfelünknek. Ez természetesen megnehezíti a dolgot, mivel ha a megszokott ritmusban nyomjuk meg a gombot a "nagy" ütésnél, mielőtt ütnénk, már elszáll a labda előttünk. Kifizetődőbb ezt is gyakorolni még a meccsek előtt. A bíró nem csal és az ellenfél is "megetethető" egy kis fortéllyal. A játék e-mellett bővelkedik ötletes, poénos megoldásokban is, pl.: ha nem jó helyen állunk, bizony kiüthet minket a labda. Egyetlen apró negatívum az ellenfelek elfáradhatatlansága. Mindig biztosan ütnek és akár a harmadik Set4 utolsó játszmájában is képesek ászt ütni, amikor mi már örülünk, hogy fel tudjuk emelni a kezünket.

Összegezve nem az élethősége, hanem a hangulata és a kivitelezése teszi szórakoztatóvá az A.K. Smash Court Tennis-t. Napokig lehet nyomulni vele barátokkal vagy akár egyedül is, megfeledkezve az időről és minden egyéb zavaró tényezőről. Ja, igen! A játékban sokkal több van, mint egy oldalnyi, úgyhogy ha rám hallgattok alaposan végigbogarásszátok, mert rejtett kincsei igencsak kuriózummá teszik a PSX-Tenisz kategóriában induló játékok között.

Adam

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ BULIJÁTÉK!
× TÚL BIZTOS ELLENFELEK

92%

Igazán nem állíthatom, hogy a PSX-piac tele van zeneszerkesztő programokkal. Ha megpróbálok visszaemlékezni valamennyire, kb. fél éve vagy talán még régebben találkoztam a Fluiddal, ami ilyen célzattal készült, ám azóta semmi. Mivel azonban a fent említett Fluid (annak ellenére, hogy ötletes volt és viszonylag használható) rengeteg apró hibával és hiányossággal rendelkezett. Csak idő kérdése lehetett egy újabb program összefabrikálása, valamelyik nagykoponya csapattól. Pár hónap, pár ezer munkaóra és a Codemasters megérkezett a MUSIC-al. Mielőtt azonban nekikezdenénk kicsontozni, kicsit nosztalgiázva nézzük meg, hogy melyek voltak azok a problémák, apró figyelmetlenségek, amiket a Fluid tartalmazott.

A legfontosabb: minden dallam, ritmus, loop és egyéb töltelék előre elkészített volt. Nem lehetett saját dallamot, saját kedvenc számot átdolgozni vele, mivel egyszerűen nem tudtuk felvinni a gépre a zenét. Ez ebben a programban megszűnt, mivel lehetőség lesz hangminta készítésre, amibe mindenki azt pötyög bele, amit akar. A másik viszonylag zavaró probléma a Fluidnál a sávok kevés száma volt (8). Itt ezen is javítottak a készítők, mivel gyakorlatilag 16 hangsávot is megszólaltathatunk egyszerre. A két legszembetűnőbb hibát sikerül kijavítani, de akkor miért nem kezdtem a cikket örömittasan, áradozva a program tulajdonságairól? Azért, mert sajnos a rengeteg aprólékos megoldás, figyelmes adalék az irányíthatóság rovására ment. Emlékszem, amikor először megkaptam a Fluidot, sokan nehezen kezelhetőnek tartották, mindezek ellenére bárki megtanulhatta egy délután alatt alapszinten használni. A MUSIC ezzel szemben még mindig gyakorlatilag kiismerhetetlen számomra, pedig már lassan egy hete próbálom teljesebb feltérképezni ezt a zenei labirintust. Nem tagadom, hogy még mindig vannak fekete foltok a "játék" irányításában, ám ezek már nem játszanak szerepet zeneszerkesztésileg, inkább a hangzásvilághoz kapcsolódnak. Mindezek ellenére ajánlom, hogy aki valamennyire is rendelkezik zenei tehetséggel és egy nap a színpadon is kamatoztatni szeretné tudását, az vessen egy pillantást a cikkre és a játékra egyaránt, mivel rendszeres gyakorlás mellett használható alapokat ad egy stúdiós szerkesztéshez, vagy akár egy komolyabb szintetizátor

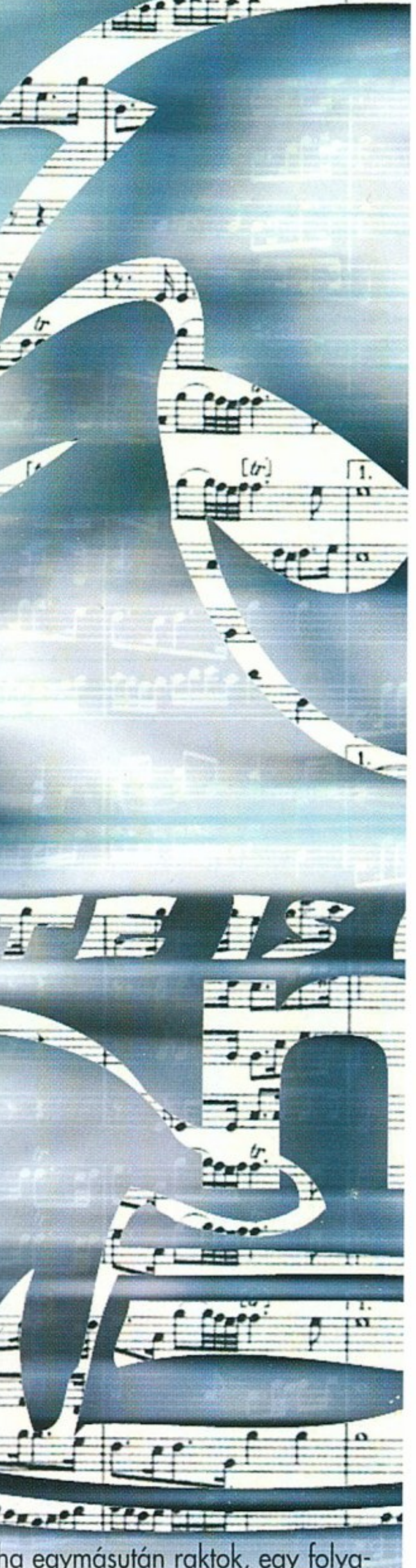


használatához. Ja, igen és van még valami! Ez nem egy megszokott zeneszerkesztő program, hanem egy sokkal összetettebb valami, ugyanis itt csak a tartalom egyik fele a zene, a másik a kép! Teljes egészében lehet az általunk készített muzsikához videót is alkotni, de erről majd a cikk második felében. Meg említeném még a program CD-lejátszó funkcióját is, ami szerintem kicsit értelmetlen megoldás, kivéve persze azokat, akik csak a PSX-el hallgatnak zenét. Egyszerűen az alapból megszokott CD-lejátszó+kép megoldást tudja a program és új animációkkal fűszerezi meg a látványt, ám ennek semmi köze nincs magához a zenekészítéshez. Nem lehet hangmintát venni a CD-ről, úgyhogy ha valaki ezt tervezné, el kell szomorítanom. Van viszont ezer más pozitív dolog a programban!

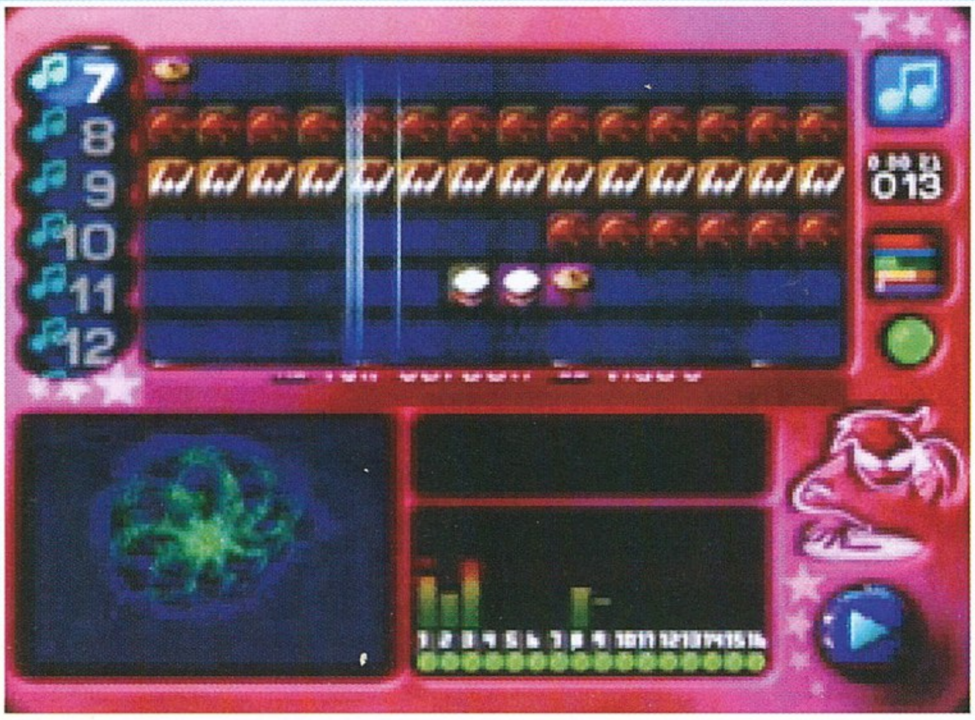
Mindenek előtt kezdjük a központi menünél. Itt láthatjuk a mentési lehetőségeket, a játék megkezdését, a CD lejátszót és az első látásra "hétköznapinak" tűnő opciókat. A Load and Save menüpont azoknak a legfontosabb, akik először próbálkoznak a zenefabrikálással. Itt ugyanis be lehet tölteni előre elkészített dalokat, zenéket és így könnyebb végigböngészni a programot kezelhetőség szempontjából. Ajánlanám mindenkinek, hogy egyszerűen töltsön be egyet és utána a START pontban tologassa ide-oda, cserélgesse a hangszereket, nyomkodjon mindent addig, amíg minimálisan már kiismeri magát a legalapvetőbb irányítá-sokban. A zenéket úgy lehet betölteni, hogy a Load&Save pontban rámegyünk a kis CD-ikonra, majd alul a balról második kis memókártyára. Ezután már csak a kívánt zenét kell kijelölnünk az X-szel és a körrel betölteni. Természetesen van videó klip is az alkotásokhoz, ha kívánjuk, azt is megnézhetjük.

Persze, akik csak natúr beleugranának az alkotás gyönyörébe, azoknak rögtön a START pontot ajánlom és sok türelmet. Kezdjük az elején. Akik esetleg olvasták a Fluid-os cikkemet és már ismerik az alapokat, azok nyugodtan ugorják át ezt a részt, mivel itt megpróbálom pár szóban elmagyarázni a zenekotyvasztás alapjait, azoknak, akik most látnak először ilyen játékot.

Akár a házépítésnél a zenében is a jó alap a legfontosabb. Ez az esetek kilencven százalékában a dob (drums) és a basszus (basslines). Ezeket kell – vagy mondjuk úgy – érdemes először összerakni. Úgy képzeljétek el a zenét, mint egy nagy szendvicset, amiben rengeteg "töltelék" van. Rétegről rétegre kell egymásra pakolni a dallamokat, a cintányérütéseket, a hangmintákat, hogy a végére egy összefogott, jól egybehangzó eredményre rázhassák a nőcik magukat a dizsiben. A START pontban a központi vágóasztalt láthatjátok, ahol középen fent van ez a bizonyos szendvics. A kontroller lefelé nyomkodásával látható, hogy a mi szendvicsünk 16 réteges (sávos) + a sebesség, amit a gép egy kis vezénylő kézzel jelöl. Ezeket a sávokat kell egyenként feltölteni. Különböző mérőalkalmatosságok mellett itt van még a videó-képernyő is, ami viszont még teljesen üres. Ha megnyomjátok az L2-t, pirosra vált az asztal képe és a jobb felső sarokban a kijelző átfordul egy égővé. Itt kell majd a videó-cuccot összevágni, de erről majd akkor, ha már használható dallamunk is van. Nézzük a hangmintákat, amiket a készítők adtak a játékhoz. Az L1 megnyomásával középen (majdnem), lent megjelenik egy kisebb menüsor. Legfelül a stílust látjuk. Ez lehet sok féle Trip Hop, Ambient, House, Techno...stb. Egyel alatta már közvetlenül a hangminta típusát választhatjátok ki. Ezen kicsit érdemes csámcsogni, hiszen ebből rakjátok majd össze az egész dalt, így nem hátrány tisztában lenni a nevekkel. A BASSLINES a már fent említett basszus, amit a CYMBAL, a cintányér követ. Természetesen az X-szel meghallgathatjátok a kiválasztott mintát. A következő mintatípus a DRUMLOOPS. Ezek ritmusok,

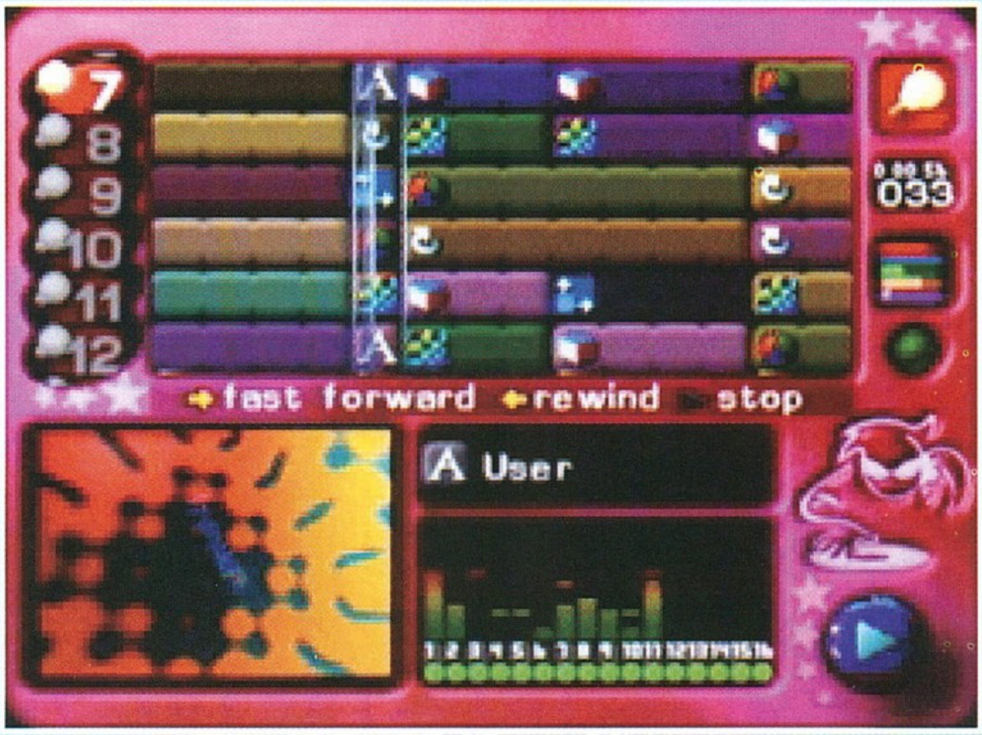


amiket ha egymásután raktok, egy folyamatos alapritmust fognak produkálni. Hallgassátok végig többször is stílusonként, mivel egy szám sokszor a megfelelő DRUMLOOP-nak köszönhetően jó. A jó loop mozgásra készteti a kis-Travoltákat, és kész a tuti siker! Még egyszer hangsúlyoznám, hogy megközelítőleg minden így működik egy "profi" stúdióban is, ezért nehogy valaki azt higgye, hogy ez amolyan vasárnapi zenekotyvasztás. Prodigy-bácsiék is a DRUMLOOP-al kezdik. A következő hangszer, hangminta a HI-HAT, a lábcin. Ez apró sziszegő hangokat képes produkálni különböző ritmusokban, majd ezt követi a lábdob a KICKDRUM. Ezt hívják máshol drog-dob-nak, mivel ebből szoktak jönni azok a pocsék,



monoton, menetelős ritmusok, amiket igencsak fura kinézetű emberek, igencsak fura mozgással szoktak végigszeletelni a hétvégéken, tág pupillákkal. ***(Ádibádi, ez a szeletelés szerintem nem a kickdrum-nak tudható be, hanem az Extasy-nak meg a Speed-nek. Gázolós "barátunk" tudna erről mesélni...Martin.)*** Első zenei hangmintánk a MELODY. Dallamocska, no comm. A PADS következik, ami mindenféle fura mintákat tömörít magába, stílustól függően. A PERCUSSION egy-egy rövidebb ütős hangszerrel kivitelezett dallamot, ritmust vagy egyéb megnyilvánulást jelent, ezt követi a SINGING (énekhangok), majd a pergődob, SNARE néven. Ha valakinek problémája akadna eme utolsó hangszer megszólalásának felidézésével, emlékezzen vissza a kisdobos éveire. Majd végül az uccsó, a SOUND EFFECTS, ami mindenféle hangmintát takar. Most, hogy tudjuk a dolgok nevét, próbáljunk valami alapmuzsikát összerakni. Kezdésnek valami ritmus kéne. Igen, a DRUMLOOP. Keressétek meg a nektek leginkább tetszőt és válasszátok ki az L1-el. Ha ez megvan, akkor rakjátok szépen be az első sáv első pontjába, majd után egyel mellé (jobbra) újra, majd újra egészen addig, amíg 10 darabot le nem raktatok. Ha megvagytok vigyétek vissza a kurzort a sor elejére és nyomjátok meg a Start-ot (az irányítón). Wow! Ezt a dögös ritmust. Megvan a már oly sokat emlegetett ritmus alapból a dob, de melyik is volt az a másik...a basszus! Irány a BASSLINES menüsor, kiválasztani a legjobbat és a fenti módszerrel berakni a zene-szendvicsünkbe egy sorral a dob alá. Ha megvan, vissza a sor elejére és Start! Hűha, ezzel itthon már aranylemezesek is lehetünk! ***(Jellemző, hogy nálunk ez is elég a "gyémántlemezhez". Bukli Gabi barátom szombat délután két óra alatt összedobott pár olyan számot, amiket ha kiadnának CD-n, élete végéig csak a tizenéves kislány rajongók "szűzoltásával" kéne foglalkoznia... Martin)*** Azért még érdemes lenne adni a színvonalnak is, úgyhogy pakoljunk bele egy kevés cintányért, melódiát és mindent ízlés szerint. Ha szépen fokozatosan sikerül egymásra pakolni akár 16 különböző hangmintát, tényleg remek muzsikákat lehet összeállítani.

De mi van akkor, ha nekem nem tetszik az előre elkészített mintatömeg és saját dallamot akarok, vagy egyik kedvenc slágeremből szeretném a főmotívumot beleépíteni a zenémbe. Mi sem egyszerűbb ennél! R1, és már benn is vagyunk a hangminta-készítőben. Itt ugyanúgy lehet kiválasztani a hangtípust, mint a szerkesztésnél (L1), majd az X-szel egyszerűen be lehet tenni a kívánt helyre, szintén a fent megismert módszerrel. Természetesen itt változtathatunk a hang magasságán, nem is beszélve a bal alsó sarokban lévő modulátorokról. Itt el lehet tolni a hangokat balra, jobbra, lehet torzítani, némítani vagy akár tihanyi-típusú vízhangot is hozzákeverni a kész mintánkhoz. Ha elmentettük a dolgot csak vissza a központi vágóasztalra, és beilleszteni őket a megfelelő helyre. Elkészült a zene! Miután kigyönyörködtük magunkat alkotásunk szépségében, apró logikai bukfenc következik. Nyomjátok meg a SELECT és a START gombot egyszerre. Nem kell félni, a zene megmarad!



HETSZ DJ … MUSIC

Főmenü, opciók, music. Azért jöttünk ide, hogy az utolsó simításokat elvégezzük alkotásunkon, mielőtt nekikezdünk a videoklip szerkesztéséhez. A sebességet a SET DEFAULT BPM pontban állíthatjuk be. BPM=BEAT PER MINUTE, magyarul: másodpercenkénti ütésszám. A hangerőről nem kell különösebben semmit mondanom, annál inkább az azt követő REVERB pontról. Ez felelős a zene mély, áramló hangzásáért. Ettől lesz a muzsikánk zengő, érzelmes és átható. Itt 10 különböző hangszín közül választhatunk a semmitől, az űrhangzásig. Ki-ki döntse el magának. Még a hangszínekbe is "belenyúlkálhatunk" változtatva a mélységét (depth), a vízhang hosszát (delay time) és a visszajövő vízhang erejét (feedback). A kör megnyomásával hallgathatjuk meg a hangzást a nélkül, hogy vissza kéne mennünk a vágóasztalra. Szóval, ha ezzel is megvagyunk, akkor már tényleg csak a vizuális-dolog van hátra.

A vágóasztalon az L2-vel váltunk át a képszerkesztésre. Erről annyit kell tudni, hogy teljesen ugyanazon az elven működik, mint a zenei rész. 14 képminta áll rendelkezésünkre, melyben van háttér, felirat fényeffektusok és mindenféle fura látványelemek. Itt is lehet saját vizuális mintát szerkeszteni, pontosan úgy, ahogy a zenei vágóasztalon. Itt is el kell helyezni a mintákat ugyanabban a szendvicsben és igazgatni őket egészen addig, amíg úgy gondoljuk, hogy sikerült mindent a helyére tenni képileg és hangilag egyaránt.

Az irányíthatósága a játéknak kiderül a cikkből, ám igazán csak akkor válik érthetővé a fenti zagyvaság, ha valaki a programot nézve próbálja olvasni a leírást. Bár igazából nem nevezhető ez leírásnak sem, mivel a játék annyira összetett, annyira komplex, hogy töredékét lehet csak két oldalban összefoglalni a dolgoknak. Akik beszélnek valamilyen nyelven (a magyart kivéve), azoknak némileg könnyebb dolguk lesz, mivel mindent kiír a gép játék közben, folyamatosan. Bár én úgy gondolom, hogy aki ilyen programra költi a pénzét, az rendelkezik némi zenei ismerettel, nem is beszélve a minimális gyakorlatról szintetizátor programozás ügyben, hiszen a játék majdnem teljesen ezekre az alapokra épül. Aki viszont most kezdene kalandozni a zene világában, annak remélem sikerült valamennyire segítséget nyújtani az első lépésekhez. Még egy nagyon fontos dolog: NE ADJÁTOK FEL !! Nagyon lelombozó lesz az első pár alkalom, amíg sikerül megszokni az irányítást és belejönni a navigálásba, de attól a pillanattól kezdve, hogy sikerül az első alkotást összefabrikálni, alig fogjátok várni a pillanatot, hogy újra alkothassatok a zene világában.

Adam



MUSIC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1-15 MEMÓRIABLOKK

✓ RÉSZLETES, APRÓLÉKOS
× NEHÉZKES AZ IRÁNYÍTÁS

91%

Az öregebb motorosok számára ismerősen csenghet a név: Lemmings. Ki tudja már, hogy mikor jelent meg először az aranyos



OH NO, MORE



lemmingek főszereplésével játék, de hogy óriási népszerűségnek örvendtek akkor, az holtbiztos. Nem is tudom már hány rész jelent meg a zöld "manókkal", de azt hiszem, nem csak én szerettem őket nagyon. Mert miről is van itt szó tulajdonképpen? A zöld manó alias lemming egy olyan búskomor álltafajta, aki egy évben egyszer meg akar halni. Így a játék során a lemmingek számára Istenként tetszelgünk majd, mert mi leszünk azok, akik megmentik drága életüket. (Pedig ők ezt egyáltalán nem is akarják, sőt nem is respektálják a gazok! Martin) A CD két játékot is tartalmaz, a Lemmings és az Oh No! More Lemmings címűt. Ezen játékok mindösszesen 209 pályát foglalnak magukban.

A játék szerencsére megtartotta jó öreg hangulatát, melynek élvezete az introval kezdődik. Miután lefutott a modernizált animáció a főmenübe jutunk. Itt tudunk új játékot kezdeni, vagy bármely eddig játszott pályának újra nekifutni, vagy állást tölteni/menteni az Options-ben. Minden pálya előtt egy eligazító képernyőn követheted nyomon mindazt, amire szükséged lesz az adott pályán. Többek között, hogy hány lemming lesz a pályán összesen, illetve, hányat kell épségben megmentened.

A pályát oldalról fogod látni, s egy csapóajtóból fognak kiesni a zöld hősök. Amint földet érnek, máris a Te kezedben van a sorsuk. Mivel agyuk térfogata igen erősen közelít a számtani nulla ponthoz, nagyon egy dolgot csinálnak. Mennek, mennek, mennek, egészen addig, ameddig csak tudnak. Ha fal van akkor megfordulnak, de ha szakadék előtt állnak, nyugodt szívvel belesétálnak. Éppen ezért nézzük is át, milyen ikonok vannak a kép alján, mivel tudnánk a megfelelő mederbe terelni hőseink életét.



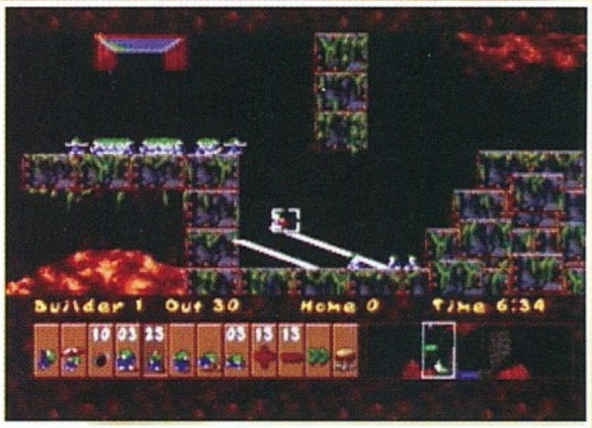


Falra mászás: Ha valakire rámondod, hogy mászó, az egészen a pálya végéig minden merőlegesen elé emelkedő akadályt meg fog mászni. Kivéve azokat a cseles falakat, amelyeken egy nyíl mutat visszafelé. Arról ugyanis lepattan bárminemű próbálkozás

Esernyő: Bármennyire is hülyék szegény lemmingek, azt még ők is tudják, hogy ha túl magasról esnek le, akkor az halállal végződik. Éppen ezért ha rárakunk egy ilyen tulajdonságot a zöldségekre, akkor amint egy magasabb helyről esnének le, automatikusan kinyitják ernyőiket.

Bomba: A feleslegessé vált lemmingek elintézési módszere a robbantás. Az áldozat kiválasztása után 5 másodperccel robban, de vigyázni kell vele, mert környezetében egy bizonyos rombolást végez. Így mondjuk ha egy hídon robbantottunk, az a híd valószínűleg már csak múlt időben érvényes.

Stop: Egyes lemmingeket akár közlekedési táblának is alkalmazhatunk, akik testükkel védik a lezárt szakaszt. Ez akkor szükségeltetik, amikor mondjuk egy szakadék van előttünk és nincs időnk cselekedni. Egy lemming előremehet hidat építeni, addig egy stoppos tartja a frontot. Megsemmisíteni csak robbantással lehet.



Építő: Nos ő lenne az, aki a legtöbb esetben a megoldás lesz. kb. 45 fokban átlósan elkezd rakosgatni apró léceket, s ebből lesz egy masszív híd. Időnként rá kell nézni, mert nincs ám végtelen alapanyaga, s ilyenkor újra ki kell adni neki a feladatot.

Vájár: Egy alagútásó lesz az, aki ezt a feladatot kapja. Amint valami olyan tárgyba ütközik, amit nem tud megmászni, elkezd alagutat fúrni vízszintesen. Ha véget ért az alagút visszatér gyalogosi mivoltába.

Bányász: Ő is ásni tud, de átlósan lefelé. Mondjuk, ha nincs elég esernyőnk, és nagy a szakadék, akkor áshatunk egy lejáratot vele.

Ásó: Szintén ásni tud, de csak függőlegesen lefelé.

+/-: Ezek az ikonok azt szabályozzák, hogy milyen gyorsan essenek ki a Lemmingek a pálya eleji ajtóból.

Két nyíl: A gyorsabb elérhetőség kedvéért, hogy ne kelljen össze-vissza scrollozgatnod, rögtön a pálya végére visz.

Armageddon: A legeslegjobb. Van úgy, hogy az ember elront egy pályát, és hogy ne kelljen végignéznie szörnyű művét felrobbantja a lemmingeket. Totál móka.

Amúgy a játék egérre lett írva, s igazi hangulata csakis azzal van. Ám nem kell rögtön elkeseredni, mert az analóg karos, illetve sima joy-os rutin is meg van írva.

Az értékelésnél a legfőbb szempontom nem az volt, hogy mennyire elfogadható ez a játék itt az évezred vége felé, hanem a játék halhatatlan mivoltát. Mert ez a stílus örök volt 90-ben, s örök most is. Jó visszaemlékezni milyen is volt egy játék évekkel ezelőtt, s látni azt, hogy még most is megállja a helyét. A fiatalabb generáció talán már nem értékeli a programot, de C64-el nyomuló (mára talán már apuka korba lévő titánok) biztosan beszerzik maguknak, aztán a kicsi elől elrabolva a gépet lemmingsezik. A 209 pálya az egyre nehezedő szakaszokkal sokáig tartó kikapcsolódást ígér. Logikai játékot szeretők előnyben!

B.P.

LEMMINGS & OH NO! MORE LEMMINGS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ EGY RÉGI KLASSZIKUS RÉGI KÖNTÖSBEN
× EBBEN A JÁTÉKBAN NINCS HIBA! OKÉ, VAJHIMI KEVÉS

88%

Shanghai (illetve Mah-Jong): ez egy Kínából elterjedt és ott – valamint a világ többi részén is – rendkívül közkedvelt játék neve. Az egésznek a lényege nagyon egyszerű: adott egy piramisszerűen, dominókból (továbbiakban kövek) felépített terep. Minden kőn egy jellegzetes (eredetileg kínai) ábra található. A feladat az, hogy az egymással megegyező köveket eltüntessük. Bár a Shanghai játék őshazája Kína, mégis a "rizszabálókon" kívül világszerte hódolnak ennek a játéknak, melyet misem bizonyít jobban, hogy most már PlayStation vonatkozása is van a dolognak, hisz nemrégiben megjelent az első – a készítők által 3 dimenziósnak hívott – Shanghai játék True Valor címmel.

MI IS AZ A SHANGHAI?

Azok számára, akik még nem találkoztak a Shanghai-jal, lássuk egy kicsit részletesebben a játék lényegét. A főmenüben két játékmód választható. Először azonban érdemes az Optionsba ellátogatni és beállítani a legalapvetőbb dolgokat. Ha kezdők lennénk érdemes a nehézséget – Difficulty – a legkönnyebbre, míg az időt végtelenre állítani. Ha ezzel végeztünk, választhatunk két játékmód közül. Az első az Original, ahol az eredeti Shanghai-jal játszhatunk, az eredeti szabályokkal. A feladat tehát az, hogy az azonos ábrákat eltüntessük. A köveket kettesével lehet leszedni. Csak válasszuk ki az X-szel az eltűntetni kívánt ábrát, majd nyomjunk rá a kiválasztottal megegyező ábrára. Ez kezdetben kissé bonyolult feladat lesz nekünk, mivel igazi jellegzetes kínai ábrák vannak a lapokon, így ezeket felismerni és párosítani kissé bonyolult – hacsak nem ismerjük a kínai kultúrát. A játék nehézségét az adja, hogy nem lehet csak úgy orrba szájba mindent leszedni! A játéktér szintekből van felépítve. Akkor kell vigyázni játék közben, amikor az alsóbb szintekhez nyúlunk. Itt ugyanis nem szabad – amíg még vannak magasabb szintek – azonos, tehát a legalsó szinten lévő ábrákat egymással eltüntetni, hanem várni és keresni kell, hogy a felsőbb szinteken nincs-e az adott ábrának párja. Ez azért fontos, mivel lehet, hogy az adott szinten nem lesz több párja az ábrának, vagy ha lesz is, egy másik alá kerül, amit nem tudunk eltüntetni. Ez így leírva persze elég bonyolultnak tűnik, de játékban minden nyilvánvaló lesz higgyétek el. A másik fontos dolog, hogy csak azokat a lapokat tüntethetjük el, amelyeknek minimum két oldala szabadon van, tehát "szélen" vannak, és természetesen fölülről sincsenek takarásban. Ha netán úgy alakul, hogy az ábráknak a párjai egymás alatt vagy mellett vannak, tehát ezért lehetetlen eltüntetni őket, a játéknak vége és vesztettünk – úgy kell tehát okoskodni, hogy mindent le tudjunk szedni hiba nélkül.



shanghai true valor

ÍME A LOGIKAI JÁTÉKOK EGYIK LEGNAGYOBBIKA!







JÁTÉK MÓDOK ÉS LEHETŐSÉGEK

Játék közben a Start lenyomásával egy érdekes képernyőt hozhatunk elő. Itt kezdetben a Help a legfontosabb menü pont, ugyanis ez alatt segítséget kérhetünk. Ezen belül a "Show All Moves" pont az egyik legfontosabb, mivel ez megmutatja, hogy mely köveket lehet párosítani és ezáltal eltüntetni – ezek a lapok zöld színűek lesznek. Persze ezt nem igazán érdemes bekapcsolni mert ilyenkor a játék értelmét veszti. A "Back One Move"-val "visszacsinálhatjuk" az előző lépéseinket. A "Show What's Left" -tel a játékban lévő összes követ nézhetjük meg. A "Shuffle"-lel megváltoztathatjuk a lapokon lévő ábrákat, a "Rules" alatt pedig a szabályokat olvashatjuk el.

Ha ezzel végeztünk jöhet a következő menü a Prefereces, ami voltaképp az Options-nek felel meg. Itt igazán öt pont igényel kitüntetett figyelmet. Az első a "Tiles", melynél megváltoztathatjuk a lapok kinézetét (összesen három féle módon). Ez jól jöhet, ha épp nem tudjuk, hogyan lépjünk tovább. A "BG Pic"-kel a hátteret változtathatjuk meg – 30 db áll rendelkezésünkre. A "Layout" pont igen érdekes, itt ugyanis a lapok elhelyezkedését módosíthatjuk 25 féle módon – természetesen egyre nehezebbeket és könnyebbeket választhatunk, míg a "Players"-nél ketten játszhatunk egymást segítve. A következő választható menü a Game. Ezen belül a New pont alatt új játékot kezdhetünk, a Retry-vel pedig visszavágót ugyanazokkal a lapokkal és ugyanazzal az elhelyezéssel, mint korábban. A "Game Select"-nél három játékfajta áll rendelkezésünkre. A "Classic Shanghai" klasszikus játékot jelenti, ezt írtam le az előbb. A "Battle Shanghai" a két játékos módot jelöli, csak most egymás ellen. A "Rolling Shanghai" tulajdonképpen ugyanaz a szabályokban mint az eddigiek, csak annyiban van megnehezítve a dolog, hogy forgatni kell a különböző oldalon lévő lapokat – ez a mód talán a legnehezebb. Eme három mód természetesen választható a játék másik módjában az Arcade-ban is. A nehezítés csak annyi, hogy itt idő limit is van (ha beállítottuk), valamint a játék itt pályára oszlik, és nem lehet segéd eszközöket igénybe venni. Persze itt is választhatjuk az Original módnál megszokott dolgokat, de mégis az Arcade móddal inkább csak akkor érdemes játszani, ha az Original-lal már profik vagyunk.

ÉRTÉKELÉS

A Shanghai egy nagyszerű és egyedi logikai játék. Az ötlet klasszikus, aki szereti a logikai játékokat jókat nyomulhat vele. A játék még azok számára is élvezetet okozhat, kik már régebb óta ismerik a Shanghai-t, köszönhető ez a változatos játékmódoknak és a számtalan választható lehetőségnek. A játék ráadásul hamisítatlan kínai hangulatot, áraszt mely a zenéknek köszönhető – sokat hallgatva ugyan monoton lehet, de hangulatilag megfelelő. A grafika semmilyen látványos elemet nem tartalmaz, inkább csak funkcionális. Hibaként csak azt tudnám felhozni, hogy pár óra játék és az összes játékmód végigpróbálása után a dolog nagyon unalmas (így a 20. Század végén, ugye) lesz, így inkább csak azok vegyék meg, akik veszettül rajonganak logikai stílusú anyagokért.

Veres Miki





SHANGHAI TRUE VALOR

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

✓ ÖTLETES ÉS ÉRDEKES A LOGIKAI JÁTÉKOK KÖZÖTT

× RÖVID IDŐ ALATT UNALMAS LESZ

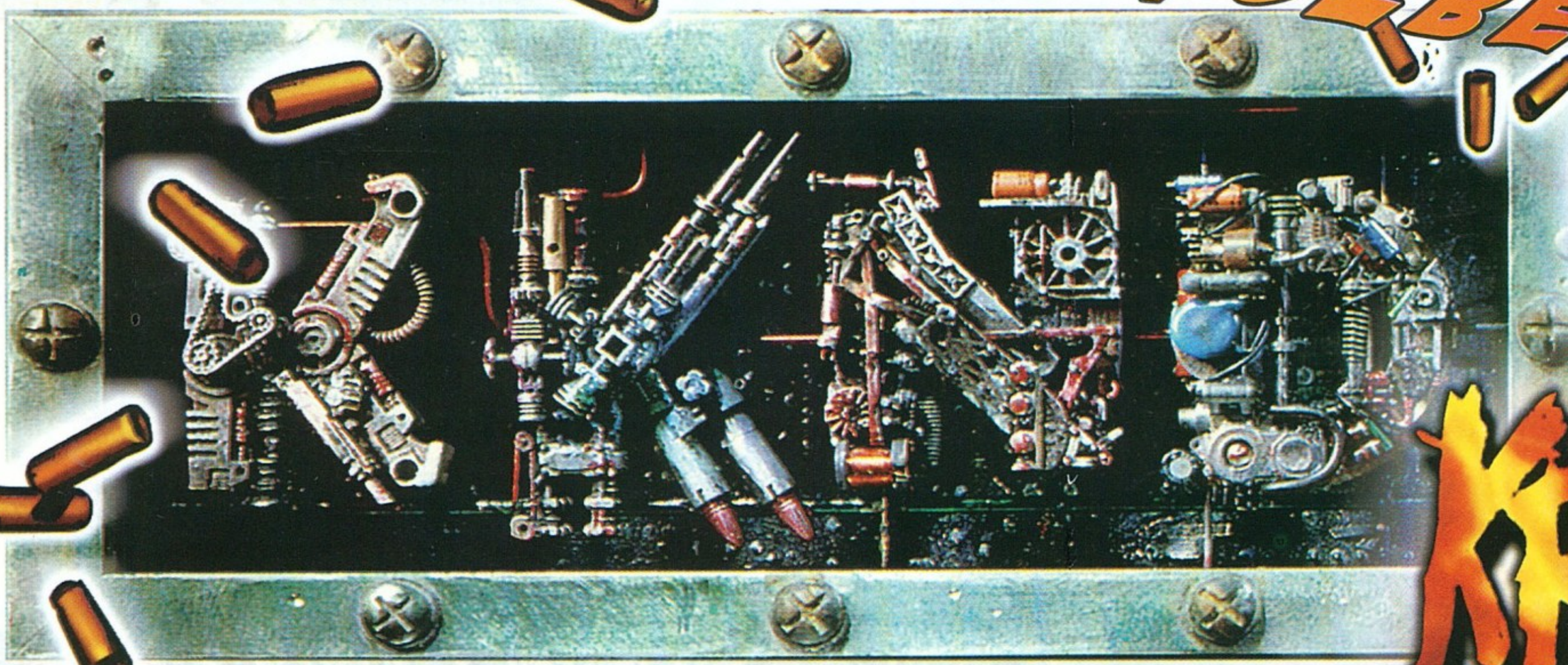
83%

Amikor 1995-ben megjelent a Command & Conquer hatalmas mizériа keletkezett. A játék ugyanis annyira jó volt, és akkora siker lett, hogy hamarosan minden valamirevaló cég klónozni kezdte, és sorra jelentek meg a rendszerint elég silány utánzatok. Egy ilyen C&C klón volt a KKND (Krush Kill 'N' Destory) is, amelynek kis idő múlva megjelent a második része is Krossfire címmel – mindez persze PC-n történt. Miután azonban a C&C sorozat PlayStation-ön is megjelent és elég nagy siker lett – még a platinum kiadást is elérte – a klónok tehát ide is átjöttek. Így a KKND: Krossfire "végre" PlayStation-re is megjelent. Az idézőjel nem véletlen, mivel egyáltalán nem biztos, hogy ennek az eseménynek olyan nagyon örülnünk kéne.

A FAJOK HÁBORÚJA

2079-ben egy szörnyű nukleáris háború söpört végig a földön, melynek során szinte minden elpusztult. A kevés emberi túlélő a föld alá menekült és egy közös sereget hozott létre. A nukleáris szennyezés miatt a felszínen maradtak szörnyű mutánsokká változtak, ők szintén létrehozták a maguk katonai erejét. Az emberiség tehát két fajra oszlott és – nem tudva egymásról – nyugodtan élt. Ám 2179-ben a két faj egymásra talált. Szörnyű háború vette kezdetét, melyben az emberek már-már felülkerekedtek a mutánsokon, amikor is egy új faj tűnt fel a színen. ők a robotok voltak. Hogy honnan jöttek, és hogy élték túl a nukleáris katasztrófát, senki sem tudta. Új fejezet nyílt a háború történetében.

KERESZTTŰZBEN!



ALAPOK

A KKND: Krossfire felépítése teljes egészében a C&C hagyományaira épül. Tehát adott három különböző faj, akik közül választhatunk. Ők a mutánsok (Evoloved), az emberek (Survivor) és a robotok (Series 9). A feladat az, hogy az adott faj minden lehetséges eszközét kihasználva kitakarítsuk a másik két faj képviselőit a földről. A játékban – akárcsak a C&C-ben illetve a Red Alert-ben – két fajta küldetéssel találkozhatunk. Az egyikben bázist építve kell elpusztítani az ellenfeleinket. Ilyenkor épületeket kell építeni, pénzt kell szerezni a beruházásokhoz, valamint egységeket kell gyártani. A másik típusban meghatározott számú egységekkel kell valamilyen feladatot véghajtani. Érdekes dolog, hogy a játék elején szinte kizárólag a már említett kommandós küldetések vannak, építkezni – sajnos – csak későbbi pályákon lehet. Megjegyzem, hogy az építkezős küldetéseket sokkal jobban szeretem, persze ez csak egyéni megítélés kérdése. Szóval ott tartottunk, hogy lement az intro és épp a főmenüben vagyunk. Itt kezdhetünk új játékot (New Game). Ha ezt indítjuk, választhatunk a már említett három faj közül. Kezdésnek – ha azt akarjuk, hogy könnyebb dolgunk legyen – válasszuk a mutánsokat. A normál nehézségi fokozaton az emberek, míg nehéz fokozaton a mutánsok vannak. A Load Game-nél az állásunkat tölthetjük be. Sajnos állást menteni csak a küldetések között lehet, azok alatt nem, így a nehezebb és hosszabb küldetések esetleges elszúrása után kezdhetjük előről az egész missziót. Kérhetünk kódszót is, amit aztán a Password opcióban írhatunk be. Kezdetben igen érdekes módja a játéknak a Kaos mód. Ez voltaképp a Red Alert Skirmish módjának felel meg, tehát szabad játékot jelent, valamint nem egy, hanem több ellenfél ellen küzdünk. Itt először is választhatunk, hogy egyedül vagy netán tán ketten – osztott képernyőn – akarunk-e játszani. Ez az osztott képernyős megoldás figyelemreméltó, csak az a baj, hogy szerintem két féle stílusú játékot nem igazán előnyös osztott képernyőn játszani. Az egyik a stratégia, a másik a saját szemszögből játszódó akció játékok, a Doom és klónjai. Ennél a két stílusnál ha látjuk, hogy hol és mit csinál ellenfelünk, akkor értelmét veszti a játék. Nem teljesen ugyanaz az élvezet, az ilyen játékokat sokkal jobb linkelve játszani még akkor is, ha csak kevesen engedhetik meg maguknak, hogy használják ezt a lehetőséget. Természetesen a Kaos módban is választhatunk, hogy kit akarunk irányítani (Armies) valamint, hogy ki legyen az ellenfelünk. Ha ez megvan választhatunk, hogy ki kivel legyen. Összesen ugyanis három faj lehet a pályákon. A "Dog Eat Dog" opció mindenki-mindenki ellent jelent, a "Us Againts Them"-nél az egyes és a kettes játékos (vagy gép, ha azt állítottuk be) küzd egymással szövetségben a harmadik ellen. Az "I'll Take You Both On" az előbbi ellentéte egyedül küzdünk két másik ellen. A "Just Me And You"-nál pedig csak ketten vagyunk a pályán. Ha megvan a felállás választhatunk, hogy melyik térképen akarunk küzdeni (Map), mennyi pénzünk legyen kezdésnél (RUs) (az ellenfélnek is ennyi lesz), meghatározhatjuk, hogy hányas technikai szinten akarunk játszani (Max Tech), illetve mennyi olaj legyen a pályán. Az olaj azért fontos, mivel ezt kitermelve juthatunk pénzhez, melynek előnyeiről azt hiszem nem kell beszámolót tartanom. A Kaos mód legnagyobb hibája abban rejlik, hogy igen primitív módon harcol a gép. Nem csinál mást, mint kezdetben felhúzza a négy legfontosabb épületet, majd csak és kizárólag egységeket kezd gyártani. Amikor összegyűlt 20-30 darab megindítja a támadást, ami aztán vagy sikerül vagy nem – ezt hívják villámháborúnak. Mi se alkalmazzunk más taktikát csak a fent említetteket, mivel ha túléljük az első támadásokat, akkor utána gyerekjáték lesz legyőzni az ellenfeleket, fél óra és bárkit elverünk. Ennek az egésznek az lett az eredménye, hogy a Kaos módot igen hamar ki lehet ismerni, és meg lehet unni.







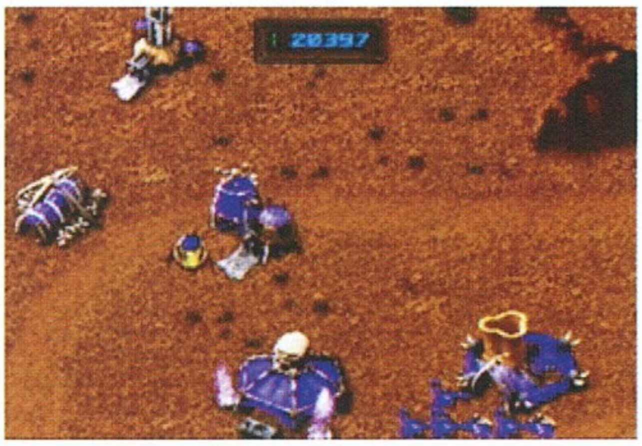
ÉPÍTKEZÉS ÉS IRÁNYÍTÁS

Mint említettem két fajta küldetéstípussal futunk össze, az egyik a kommandós a másik az építkezős (olyan is lehet, hogy a kettő keveredik egymással). Hogy épp mi az aktuális feladat, arról küldetések előtt kapunk némi szöveges tájékoztatót, illetve küldetések alatt is megszemlélhető a "Mission Briefing"-nél olvashatunk az aktuális feladatról. Ha építkezés a feladat a következőt kell tenni. Először is ki kell választanunk leendő bázisunk helyét. Ezt a főépület (Mobile Outpost) megfelelő letelepítésével érhetjük el. Ha megvan a megfelelő



terület (sok hely kell), nyomjunk rá a főépületre ez X-szel. Miután az átalakult már építkezhetünk. Következő fontos dolog az olaj kitermelés megindítása lesz. Ehhez küldjük a Mobil Drill Rig nevű járgányt a bugyogó olajfoltra. Ezután – hamarosan – megindul az olajszállítás és vele a pénzeső. Az olajszállító autóra úgy vigyázzunk, mint a szemünk fényére! Most már elkezdhetjük a bázis kiépítését. Az építő menübe a Négyzettel léphetünk. Természetesen az épületeknek érintkezniük kell egymással, mindegyik alatt legyen zöld kocka, hogy lerakhassuk őket. Itt először válasszunk ki egy erőművet, amivel az energiát biztosíthatjuk épületeinknek, valamint ide jön be az olaj is. Ezután építsünk barakkot, amivel aztán már gyalogos harcosokat képezhetünk ki. A következő épület a fegyvergyár legyen, hogy járműveket és össze tudjunk dobni. Ezután jön a kutató központ, itt majd új épületeket és egységeket fejleszthetünk ki. Az összes épületet fejleszteni lehet. Összesen négy fejletségi szint van, mindegyik elérésénél újabb és újabb egységeket képezhetünk ki. Az igazság az, hogy mind a három oldalon másképp hívják az épületeket és másképp is néznek ki, ám ez ne zavarjon meg senkit, szinte ugyanazt a funkciót látja el, és ugyanolyan erős mindegyik épület. Dettó ugyanez a gyalogos, valamint más harci egység is, bármelyik oldalon álljunk is, csak kevés igazán különböző egység van a játékban. És ez bizony hiba, mivel a C&C-ben és a Red Alert-ben is az ellenséges felek egységei nagy részben különböztek egymástól, és nem csak az alakjukban és a nevükben, hanem az erőségükben és a tulajdonságaikban is! Lényegében tehát hiába van több faj a KKND-ben, ha ezek szinte semmiben sem különböznek egymástól – nem úgy, mint fentebb említett elődökben, ahol egyáltalán nem volt mindegy, hogy kit választottunk. Az egységeket igen egyszerű módon gyárthatunk: csak válasszuk ki az építő menüben a jármű vagy gyalogos ikont, és az X-szel állítsuk be, hogy az adott egységből mennyit akarunk építeni, illetve kiképezni. Az épületeket amúgy a következőképpen kell fejleszteni: először is nyomjuk meg az R1-et, ekkor egy menü jön be. Itt válasszuk ki, melyik épületet akarjuk fejleszteni, majd nyomjunk rá a "Research" opcióra, ekkor megkezdődik a fejlesztés. A "Recycle"-vel eladhatunk épületet. A "Repair"-ral helyreállíthatunk sérült egységeket. Szerintem azonban a fejlesztés, helyreállítás, javítás kiválasztása elég körülményes lett, megoldhatták volna ezt jóval egyszerűbben is kb. úgy, ahogy a WarCraft II-ben és a C&C sorozatban volt. A menükben történő szöszmötölés rendkívül körülményesé teszi a különböző funkciók elérését. És akkor el is érkeztünk a játék legkényesebb és legkritikusabb részéhez, az irányításhoz. Amikor a C&C megjelent azzal váltott ki osztatlan sikert, hogy teljesen új, egyedi, és elsősorban EGYSZERŰ volt az irányítási rendszere. A csapatok, egységek mozgatása rendkívül könnyű volt, szemben az akkoriban létező más ilyen stílusú stratégiai játékokkal. Ezzel szemben a KKND-nek az irányítása egyszerűen borzalmas, szörnyű és annyira körülményes, hogy az már megszokhatatlan. Ugyebár a real-time stratégiáknál eddig a következő volt az irányítási rendszer: irányítottuk a nyilat, amivel egységeket jelölhetünk ki és nyomva tartva az aktuális gombot kisebb-nagyobb csapatokat hozhattunk létre. No ez az, amit a Krossfirenél kapásból felejtsetek el. Az irányítás a következőképpen van: az L2-vel lépkedhetünk a csapatok között. Nem lehet tehát kijelölni egyenként az egységeket és ez bizony rettentően zavaró. Az L1-el – ha több csapatunk van – válthatunk az egységek és csapatok közül. Ilyenkor, ha az X-szel rányomunk a csapatra, a következők állnak a rendelkezésünkre: a "Move/Action"-nel mozoghatunk. A "Change Group"-pal csapatunkat oszthatjuk fel rengeteg módon. A "Halve Group"-pal felezhetjük, míg a "Split One Type"-pal egy tagra bonthatjuk a csapatunkat. Ha két csapatot egyesíteni akarunk, nyomjunk a "Join Group"-ra. Ezek voltak a legfontosabbak, a többi lehetőségre inkább nem térek ki, könnyű rájönni, mi-micsoda. A csapat osztogatáson kívül más parancsokat is kiadhatunk. A "Fight Best"-tel jobban harcolnak, a "Fight Near Building"-gel épületeket védik, a "Fight Near Unit" minden közelükbe kerülő ellenséges egységet megtámadnak. A "Forced Attack"-kal olyan területet vehetünk tűz alá, ahol nincs ellenséges egység – ideális vékony szorosok lezárására. A "Stand Ground"-dal őrséget állhatunk, míg a "Move Fast" -tel gyorsabban mozoghatunk. Hááát, ember legyen a talpán, aki C&C, a Red Alert, vagy a War Craft II után ezt a bonyolult és körülményes rendszert meg tudja szokni. Nem értem, hogy miért kellett a fentebb említett, illetve a többi real-time stratégiától eltérni és egy ilyen bonyolult – csak a körönként zajló stratégiai játékokban alkalmazott – rendszert létrehozni. A legelszomorítóbb viszont az, hogy a játék PC verziójában C&C rendszerű irányítás van, csak nekünk PlayStation tulajdonosoknak kell elviselnünk ezt a szörnyű irányíthatatlan rendszert. (Szívunk. Martin) A nagyobb csapatok irányítása nagyon bonyolult és körülményes, a programozóknak sikerült az irányíthatóságot 92'-es, 93'-as színvonalra süllyesztenie – mennyire egyszerűbb volt ennél a konkurencia nívósabb darabjainál.









ÉRTÉKELÉS

Persze nem csak az irányítást rontották el. A játék ezenkívül tele van sok apró idegesítő és bosszantó hibával. Az eddigi stratégiai játékokban ha az egységeinknek kiadtunk egy parancsot, akkor azok egy "Igen uram", "Máris uram" stb. beszólással jelezték, hogy vették a parancsot. A KKND katonái azonban lesesz*rják a parancsnokukat, azaz minket. Némán hajtják végre a kiadott parancsokat, ha egyáltalán végrehajtják. Ugyanis, ha egy távolabbi cél jelölünk ki nekik, akkor nem biztos, hogy hajlandók lesznek odafáradni – szépen apránként haladva kell célba jutatni őket, talán mondanom sem kell, hogy ez menyire idegesítő tud lenni. Ráadásul a játékban nincs benne a "késleltetett kijelölés", tehát az, amikor megadunk egy helyet egységeinknek, és a kijelölt helyen pár másodperc múlva megjelenik, hogy hova is fognak érkezni – pedig ezek benne voltak a fentebb említett konkurens játékokban. Nem beszélve arról, hogy ha menet közben megtámadják csapatainkat, azok leállnak harcolni (ez iszonyú idegesítő, ha túlerő elől menekülünk), szemben a C&C-vel, ahol az életük árán is odamentek az egységek, ahova kijelöltük őket. Amúgy a küldetések egész ötletesek, jól és logikusan vannak felépítve – ráadásul sok is van belőlük, kb. 45 darab. A grafikával nincs baj, a tájak változatosak és jók, azonban az egységekkel nem voltam megelégedve. Túlságosan kicsik, egyszerűen nem lehet látni ki kicsoda, valamint – éppen ezért – nehéz az ellenfél egységeire rávinni a nyilat és kijelölni. Hangulatilag a játék tökéletes lenne, ha nem lennének benne a már említett hibák. Ezt a hangulatot pedig a pergő techno zenék hivatottak biztosítani, amelyek még oldalanként változnak is, tehát mindegyik oldalon más-más nóták csendülnek föl. Tartok tőle azonban, hogy ez édeskevés, mivel a játék többi része rengeteg kívánnivalót hagy maga után, tényleg csak akkor érdemes kipróbálni ha megszállottan rajongunk a stratégiai játékokért, és nem idegesít fel minket az irányíthatatlanság.

Veres Miki

KKND KROSSFIRE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGÉSZ JÓ ZENÉK, ÖTLETESEN FELÉPÍTETT KÜLDETÉSEK
× A PRIMITÍV IRÁNYÍTÁS KEMÉNYEN A JÁTSZHATÓSÁG ROVÁSÁRA MENT, SOK-SOK BOSSZANTÓ HIBA

76%

EXTRÉM SPORTOK TROLL MÓDRA

Hugo már jóval a PSX születése előtt létezett és valódi kultuszjáték volt, nem csoda, hiszen nagyon aranyos-humoros figurát alkottak készítői. Pillanatok alatt közeli kapcsolatba kerül a játékossal a csöppet szemtelen figura, hiszen kikopog a képernyőn keresztül, és szinte belemondja arcába közlendőjét. Nekem is nagy kedvencem volt, megörültem tehát, mikor Martin a kezembe nyomta a lemezt, és nem is kellett csalódnom a játékban.

Hugo békésen hazafelé tart családjával, feleségével és három gyermekével saját repülőgépén (Milyen jól megy egyeseknek!), mikor gonosz ellenlábasa egy fekete felhőt varázsol rájuk. A felhőből ugyan sikerül kikeverednl, de sehol Hugoline, a csinos troll asszonyka, és még a motor is áll. Hősünknek már csak arra marad ideje, hogy három kölykét ejtőernyőn a szelek szárnyára bízza, és máris becsapódik egy hegybe. A játékos feladata, hogy Hugot biztonságba lejuttassa a hegyről, és elvezesse a varázslónő palotájába, némi család egyesítés céljából.



SNOWBOARD

Az örök hó birodalmában mi sem természetesebb, mint a silécen vagy hódeszkán történő közlekedés, Hugo, modern troll lévén ez utóbbit részesíti előnyben, a csúcsról való minél gyorsabb alászálláshoz. A gyorsaságra pedig igen csak szükség lesz, hiszen mesterséges lavina emberes, pontosabban trollos méretű hógolyói között kell evickélni.



SZÁNKÓ

A hegy közepének szelídebb lankái sokkal alkalmasabbak a szánkóval való közlekedésre, Hugo sem habozik belökni a ródlit. Itt már nem kell annyira rohanni, hiszen nem kerget a lavina, viszont szemből kivilágítatlan hóemberek és alacsonyan szálló madarak veszélyeztetik a vígan sikló trollokat.



JÉGBALANG

A véletlen szerűen emelkedő, süllyedő jégoszlopokon kell eljutnia Hugonak a kijáratig, ami ráadásul még kulcsra is van zárva. A kulcsot vala-



melyik felemelkedő oszlopon lehet majd megtalálni, de arra is ügyelni kell zöldnadrágos barátunknak, hogy ha túl sokáig marad egy helyben akkor, vagy a plafonról aláhullő jégolyók, vagy a falból kivágódó bokszkesztyűk taszítják a mélybe.

CSILLE FUTAM

Kiterjedt bányarendszeren keresztül a leggyorsabban egy száguldó csillén lehet keresztül vergődni. A rég elhagyott vágatrendszer azonban csöppet sem veszélytelen, egy-két működő kijáratát még meg lehet találni térkép alapján. A félig leszakadt dúcolás viszont sehol nincs jelölve, a bátor troll pedig könnyen rajtaveszthet, ha nem jó irányba húzza a fejét.

ÁROKUGRÁS

A hegyláb lágy dombjain már gyümölcsöskertek és szántóföldek vannak, a mezőgazdaság azonban nem lehet meg öntözés nélkül. A nem egyszerű mértékben elmocsarasodott csatornák felett a rövidlábú troll segítség nélkül nem mindig tud átugrani, a szélmalom gyorsan forgó lapátját meglovagolva azonban már van esélye a túlpart elérésére.

KAZAMATÁK

A boszorkány erőd főkapuján hiba lenne kopogni, tudja ezt Hugo is, éppen ezért a pincerendszeren keresztül próbálkozik a bejutással. Azért erre sem lesz könnyű dolga, mert közeledésre meg elevendő tűzköpők és dinamit rudak vigyázzák ezt az utat.

VILLÁMOK

Hugoline kiszabadítása előtt még meg kell küzdeni a boszorkánnyal is, pontosabban kivédeni támadásait addig, míg az égből aláhull a hőn áhított kulcs. Hugonak minden ügyességét össze kell szedni, hogy elkerülje az erkélyéről mindent látó Hexana, pokolian pontos villámait.

Csúfosan csalódtam volna Hugoban, ha egy-egy rontás esetén meghal, vagy komoly baja esik, de semmi ilyesmiről nincs szó, humoros jelenet és csúfondáros beszólás a "jutalma" egy élet elvesztegetésének. Amire egyébként bőven lesz módja a játékosnak, mert némelyik pálya tényleg csak nagyon gyors reflexekkel, és feszülten figyelve teljesíthető. Irányítása egyáltalán nem bonyolult mindössze a négy irányra és egy gombra van szükség ahhoz, hogy a játékos Hugo útját egyengesse.



Az egyes pályákat külön-külön be lehet gyakorolni, mert az arcade játékban csak három élet van arra, hogy minden pályát teljesítsünk, esetleg több, ha megfelelő mennyiségű pénzeszsákot szedünk fel. Azért az arcade mód sem teljesen arcade, mert lehet menteni, ugyan a csak a különféle pályák között, de ez még mindig több mint, amit egy játéktermi gép kínál.

Grafikája tökéletesen illeszkedik a hangulathoz, mintha egy rajzfilmet néznénk, a klasszikus európai, kézzel rajzolt fajtából. Zenéje pedig többé-kevésbe harmonizál az egyes pályákkal, a snowboardozás pergő, sürgető dallamától a nagy koncentrációt igénylő jégbarlang és villám kerülgetés szolidabb háttér zenéjéig.

Egyetlen bánatom van csak a Hugo2 kapcsán. Igazán gyereknek való programhoz képest talán kicsit nehézre sikeredett, bár az is igaz, hogy a nehezen teljesíthető kihívás sokkal inkább érdekes, mint a könnyen megoldható feladat, különösen akkor, ha a főszerepelő még direkt "húzza" is a játékost gunyoros megjegyzéseivel.

Schuerue

HUGO 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK

✓ HANGULATOS, HUMOROS
× KICSIT MAGAS A LÉC

81%

PLAYSTATION KÓDOK

C3 MAX POWER RACING

Minden pálya:
Állj rá Afrikára a térképen Arcade módban és add be az R1, R2, R1, L1, Négyzet, L1 kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd az összes pálya közül választhatsz.

Minden GTi autó:
Állj rá Rómára a térképen Arcade módban és add be az L1, Kör, R1, Négyzet, L2, Négyzet kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd válaszd ki bármelyik 5 terepet alulról, és az összes Gti autót választhatod.

Minden sportautó:
Állj rá Angliára a térképen Arcade módban és add be az R1, Négyzet, L1, Kör, R2, Kör kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd válaszd ki bármelyik 5 terepet felülről, és az összes sportautót választhatod.

Rádióirányítású autók:
Állj rá Amerikára a térképen Arcade módban és add be a Négyzet, L1, R2, L2, Kör, R1 kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd válaszd ki bármelyik pályát. Miközben az tölt, tartsd lenyomva a Balra+L2 gombokat. Az autókon kis antennák jelennek meg.

Titkos Max Power verseny:
Állj rá Perura a térképen Arcade módban és add be a Kör, Négyzet, R2, R2, R1, R1 kombinációt. Egy új Max Power terület fog megjelenni közvetlenül Peru alatt. Válaszd ki, hogy egy eszméletlen gyors futam részesee légy.

AKUJI THE HEARTLESS

Debug mód:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd így add be a következő kombinációt: Balra, Fel, Fel, Háromszög, Jobbra, Négyzet, Balra, Háromszög, Fel, Le, Jobbra, Jobbra. Ezután az X megnyomásával kerülsz a csaló menübe, ahol többek között a pályaválasztást is megoldhatod.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd így add be a következő kombinációt: Jobbra, Jobbra, Balra, Háromszög, X, Fel, Kör, Balra. Akuji ezek után minden ütésre immúnis lesz.

Végtelen varázslat:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva azL2, vagy R2 gombot, majd így add be a következő kombinációt: Balra, Háromszög, Balra, Balra, Kör, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Fel, Fel, Le. Térj vissza a játékba, s amint felszedsz egy varázslatot, máris végtelen darab lesz belőle.

BUBSY 3D

Ugrás:
A Password képernyőn kell beírnod az alábbi kódot: XZOOMMERKB. Játék közben a Balra és a Start egyszeri lenyomásával a térképre léphetsz.

Új külső:
A Password képernyőn kell beírnod az alábbi kódot: XURASNAKER. Játék közben Bubsy új külsőt fog ölteni.

BUST A MOVE 4

Egy másik világ:
A főmenüben add be a Háromszög, Balra, Jobbra, Balra, Háromszög kombinációt. Egy hang és egy zöld forgó ikon jelzi, ha sikeres voltál. Ezután a Puzzle, majd Arcade módot válaszd, hogy megláthasd az új pályákat.

COOL BOARDERS

Hangváltoztatás:
A címképernyőről lépj be az Options menübe és nyomd le a Select-et 55-ször! A bemondó hangja sokkal vékonyabb lesz.

EVERYBODY'S GOLF

Minden versenyző és pálya:
Először is vedd ki a memóriakártyát a gépből, és egy a kettes slotba dugd be az irányítót. Indítsd el a játékot, s mielőtt megjelenne a címképernyő, tartsd folyamatosan nyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat. Miután megjelent a címképernyő, nagyon gyorsan add be az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Le, Fel, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Le, Fel, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra. Egy hang jelzi neked, hogy sikerült a csalás. Ezután mind a karakter, mind pedig a pályaválasztó képernyőn teljes lesz a választék.

ELIMINATOR

A következő kódokat, az ID Selection képernyőn kell beütnöd:
WAKYLEVL - A titkos pályát hozza be. Hatására minden más csalás kikapcsol
CLEVALAD - Sebezhetetlenség
GUNCRAZY - Elsődleges fegyver maximumra feltöltve
MAXMEOUT - Másodlagos fegyver maximumra feltöltve
NEWWEELS - A Ship Select képernyőn egy új járgány jelenik meg, méghozzá egy Cadilac
WAITABIT - 10 perc bonusz minden egyes tárgy felvétele után

FELONY 11-79

Minden jármű:
Ehhez az eljáráshoz szükséged lesz 2 joystick-ra és töröld le a Felony 11-79 mentett állásaidat a memóriakártyáról. A főmenüben a kettes joy-on tartsd lenyomva a Háromszöget, majd nyomd be mellé egyszerre az R1, R2, L2 gombokat. Engedd fel a fenti három gombot (a Háromszög folyamatosan nyomva marad), majd sorban add be az R2, L2, R1 kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres kódbevitelt. Ezután az összes extra jármű a rendelkezésedre áll.

Változó kameranézetek:
Játék közben tartsd lenyomva a Select gombot, majd nyomd le mellé a Háromszöget. Így egy sokkal távolabbi szögből lesheted a terepet.

FIGHTING FORCE

Csaló mód:
A főképernyőn tartsd lenyomva az L1, R2, Négyzet és Balra gombokat egészen addig, amíg a Cheat Mode felirat meg nem jelenik. Ezután az Options menüben olyan dolgok is választhatóak lesznek, mint a sérthetetlenség, vagy a pályaválasztás.

FROGGER

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Jobbra, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, L1, R1, L1, Kör gombsorozatot. Ezzel az összes pálya megnyílik előtted.

Végtelen élet:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Jobbra, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X gombsorozatot. Így annyiszor próbálkozhatsz meg egy pályával, amennyiszer csak jól esik.

GEX: ENTER THE GECKO

Debug menü:
Pauzáld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Balra, Kör, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Háromszög, Fel, Le. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Most lépj vissza a játékba, majd ott nyomd meg a Select-et. Máris eléd tárult az a debug menü, mely többek között a pályaválasztást is tartalmazza.

Bonusz pálya:
Az alábbi kód beadásával az összes bonusz pályára ellátogathatsz. A Password képernyőn kell beadnod az L1, R2, L2, R1, X, Kör, R2, R1, L2, R1, L2, L1, X, Kör, Négyzet, Háromszög, R2, R1, L2, L1, X, Kör, Négyzet, Háromszög, R2, R1, L2, Háromszög kombinációt.

Végtelen élet:
Pauzáld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Fel, Fel, Le, Jobbra, Háromszög, Le. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és végtelen számú életed lesz.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Balra, Jobbra, Háromszög, Le, Jobbra, Balra. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és sebezhetetlen leszel.

Időzített játék:
Pauzáld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Jobbra, Háromszög, Jobbra, Balra, Háromszög, X. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és a sarokban megjelenő óra mutatni fogja, mennyit is játszottál a játékkal. A Media Dimension pályán nyomd le a Selectet, majd mellé a Négyzetet, hogy megnézd a legjobb időket.

Beszólások:
Pauzáld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Háromszög, Balra, Kör, Fel, Le. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és a Select minden egyes megnyomása után Gex egy elmés beszólást fog megereszteni.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Kutya csalás:
A címképernyőn add be az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X+Kör. Egy hang jelzi, ha sikeresen csaltál. Hatására egyébként a bíró és kedves partjelzői kutyákká változnak. Vaúúú.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

Állj rá az Exhibition pontra a Mode Select képernyőn, majd gyorsan add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör X kombinációt. Egy taps jelzi, ha sikeres volt a csalás. A csapatválasztó képernyőn az L1 és R1 együttes lenyomásával megjelenik a Classic All Stars csapat. Az X lenyomásával kiválasztott csapat olyan nagy neveket tartalmaz, mint Banks, vagy Beckenbauer.

IRON & BLOOD

Avatar:
A karakterválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Balra irányt, majd nyomj mellé egy Négyzetet. Ereszd fel, majd a Kör+Jobbra irányt nyomd. A Bal alsó sarok elkezd villogni, ezzel is jelezve, Avatar rendelkezésedre áll.

Lord of Chaos:
A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: Fel, Balra-Fel, Balra, Balra-Le, Le, Háromszög+X.

Minion of Chaos:
A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: L1+L2+R1+R2+Fel+X.

Minion of Order:
A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: Balra+Négyzet, Jobbra+Kör.

Strahd:
A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: Fel, Jobbra, Le, Balra, R1, R2, L2, L1.

KENSEI: SACRED FIST

Teljes pause menü:
Pauzáld le a játékot, majd nyomd meg az R2 gombot.

Zhou:
Nyerd meg a játékot Normal módban mind a 9 alap karakterrel, majd az egyikkel újra. Az első titkos karakter a tied.

Kaiya:
Nyerd meg a játékot Normal módban mind a 9 alap karakterrel, majd egy bónusszal újra. A második titkos karakter a tied.

Jelly/Billy:
Nyerd meg a játékot Normal módban Kaiya-val. A harmadik titkos szereplő a tied.

Kazane:
Nyerd meg a játékot Normal módban Zhou-val. A negyedik titkos karakter a tied.

Extra mód:
Mind a 22 karaktert meg kell szerezned.

LIBERO GRANDE

Gregorio Zonaras:
Nyerd meg az Arcade módot Normal nehézségi fokozaton.

Arnold Lang:
Összesen 8000 pontot kell elérned a Player Challenge módban.

Ruprecht Goes:
Teljesítsd mind a kilenc feladatod a Player Challenge módban.

David Magellan:
Érj el 1150 pontot minden egyes feladatban a Player Challenge módban.

Roland, Edgar Cailaux, Powel Gardner, Gerald Wells:
Nyerd meg az International kupát minden országgal Normal nehézségi fokozaton.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Extra beállítások:
A főmenüben állj rá az Options menüpontra és nagyon gyorsan add be az R1, Kör, Balra, Háromszög, Háromszög kombinációt. Hatására megjelenik az EX OPTION pont, amiben kedvedre csalhatsz.

NASCAR 99

Benny Parson autó:
A főmenüből kell kiindulnod.Itt válaszd a Single Race pontot, majd a következő, Race Settings képernyőn válaszd ki a Richmondi pályát. Most állj rá a Select Car feliratra, s amilyen gyorsan csak tudod, add be az alábbi kombinációt: R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1. Hatására a felvezetőkörben elöl levő biztonsági autó lesz a jutalmad.

Festék mód:
Pauzáld le a játékot verseny közben, és lépj a Race Statistics képre. Tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat pár másodpercig. Egy motorhang jelzi, ha sikeres volt az akció. Most lépj vissza a versenybe és a Háromszög megnyomásával festékpatronokat lőhetsz ki ellenfeleidre.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Az alábbi kódokat névnek kell a Game Options/User Name menüben beírni:
HOTROD - A Titan Hotrod autó elérhető lesz a Test Drive, a Single Race és a Hot Pursuit módokban. A csalás hatására a mentés automatikusan kikapcsolódik.
FLASH - A Phantom autó elérhető lesz a Test Drive, a Single Race és a Hot Pursuit módokban. A csalás hatására a mentés automatikusan kikapcsolódik.
WHIRLY - A Helicopter járgány elérhető lesz a Test Drive módban. A csalás hatására a mentés automatikusan kikapcsolódik.

O.D.T.

Sophia Hawkins:
A főmenüben kell gyorsan leütnöd az alábbi gombokat: L1, L2, R2, R1. A karakterválasztó képernyőn egy új karakter is feltűnik, ő Sophia.

Karma:
A főmenüben kell gyorsan leütnöd az alábbi gombokat: R1, R2, L2, L1. A karakterválasztó képernyőn egy új karakter is feltűnik, ő Karma.

POOL HUSTLER

Bowlliard mód:
A főképernyőn add be a következő kombinációt: Fel, Fel, Le, Háromszög, Háromszög, X, X, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör. A menüben ezáltal megjelenik egy furcsa mód, amely keresztezi magában a biliárdot és a bowlingot.

POOL SHARK

Minden asztal:
Nevezd át valamelyik játékost CW12 4AP-re. Ezután minden pálya és asztal választhatóvá válik.

STREET FIGHTER COLLECTION

Cammy:
Válaszd ki Vegát Arcade módban és több mint 50000 ponttal vidd végig a játékot. A High Score listára CAM néven iratkozz fel. Amikor a VS módot választod nyomd meg háromszor a Startot, mire Vega átváltozik.

Evil Dude Ryu:
Válaszd az Arcade módot, majd állj rá Ryu-ra. Nyomd meg háromszor a Startot.

Klasszikus karakterek a Street Fighter Alpha 2-ben:
Kétszer nyomd meg a Startot a kívánt karakteren, hogy a régi grafikájában tündököljön.

Akuma a Super Street Sighterben:
Válaszd a VS módot és állj rá Ryu-ra, majd nyomd le az L1+L2+R1+R2 gombokat.

TEST DRIVE 4X4

Iskolabusz:
A Transmission Select képernyőn tartsd lenyomva a Selectet, majd add be az L1, Fel, L2, Le, Le, L2, L2, R2 kombinációt. Egy iskolabusz a jutalmad.

Jégkrémeskocsi:
A Transmission Select képernyőn tartsd lenyomva a Selectet, majd add be az R2, L2, L2, Le, Le, L2, L2, R1 kombinációt. Egy jégkrémesautó a jutalmad.

THE UNHOLY WAR

Titkos szereplők:
A Mayhem Selection képernyőn állj rá a Set Teams pontra és add be az alábbi kombinációt: Kör+Négyzet, Select, Select, Se-

lect, Select, Start, Start, Start, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör+Négyzet.

Titkos harcmezők:
A Mayhem Selection képernyőn állj rá az Accept Teams pontra és add be az alábbi kombinációt: Kör+Négyzet, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör+Négyzet.

Minden térkép:
A Strategy Selection képernyőn állj rá a Set War pontra és add be az alábbi kombinációt: Kör+Négyzet, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör+Négyzet.

TOMB RAIDER III

Minden fegyver:
Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

Teljes energia:
Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

Pályaugrás:
Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

Minden titkos:
Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

A versenypálya kulcsa Lara házában:
Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

VICTORY BOXING 2

Gyors győzelem:
Állj rá valamelyik bokszolóra, majd tartsd lenyomva az L1, L2, R1, 2R gombokat és nyomj mellé egy X-et. Megjelenik egy fekete képernyő, amelyen egy Now Loading felirat díszeleg. Nyomd meg az X-et, és különösebb erőfeszítések nélkül jutottál túl a meneten. Természetesen győztesen.

NINTENDO 64 kódok

BUCK BUMBLE

Minden fegyver:
A címképernyőn add be a következő kombinációt: Balra, Jobbra, Fel, Le, Z folyamatosan nyomva tartva, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra.

Pályaválasztás:
A címképernyőn add be a következő kombinációt: Z folyamatosan nyomva tartva, Jobbra, Le, Le, Jobbra, Z felengedése, Jobbra, Fel, Le, Balra, Balra, Fel, Jobbra, Jobbra.

Végtelen élet
A címképernyőn add be a következő kombinációt: L, R, B, A, Z, Balra, Jobbra.

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Rejtett képek:
Keresd meg a Hyrule kastély kertjét, azt a helyet, ahol először találkozol Zelda hercegnővel. Na, most ha kitekintesz balra, illetve jobbra, ablakokat láthatsz. Nézz fel a jobboldali ablakra a C-Fel segítségével és különböző képeket láthatsz Mario-ról, Yoshi-ról, Luigi-ról, stb. Lődd ki az ablakot, mire egy piros rúpia esik le. Ez 20 pénzt ér! Ha a baloldali ablakot célzod be, egy őr fog megjelenni, aki szeretete jeléül egy bombával dob meg. Ez a hátad mögött fog landolni.

NBA JAM 99

Óriás játékosok:
Pauzáld le a játékot, majd add be a következő kombinációt: L, C-Jobbra, L, L, C-Jobbra, L, L, C-Jobbra, Z.

Apró játékosok:
Pauzáld le a játékot, majd add be a következő kombinációt: L, L, C-Balra, L, L, C-Balra, L, L, C-Balra, Z.

NIGHTMARE CREATURES

Cheat menü:
Lépj be a Password Options menübe és add be a Balra, Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Balra, Le kombinációt. Hatására megjelenik egy csaló menü, melyben többek között végtelen folytatási lehetőséget, pályaválasztást és egy szörnyé változás lehetőségét találod!

RUSH 2: EXTREME RACING USA

Cheat menü:
A Setup képernyőn tartsd lenyomva a C-Fel + C-Le + C-Balra + C-Jobbra + L + R + Z gombokat. Hatására egy csaló menü jelenik meg.

Különböző csalások:
Lépj be az újonnan megnyílt csaló menübe és állj rá a Cheat Option feliratra, majd nyomd be az L + R + Z + C-Fel + C-Le + C-Balra + C-Jobbra gombokat folyamatosan egymás után. Egészed addig, amíg minden cheat választható nem lesz.

SOUTH PARK

Minden csalást az Enter Cheat Option menüben kell beírni, majd a Cheat Menu-ben bekapcsolni.

ASSMAN - Sérthetetlenség
BOBBYBIRD - Minden csalás aktiválva
FATTERNACKER - Végtelen töltény
FATKNACKER - Minden fegyver
MEGANOGGIN - Buci fejek
OMGTKKYB - Multiplayer módban az összes karakter választható
PLANEARIUM - Drótváz mód
SCREWYOUGUYS - Készítők listája
THEEARTHMOVED - Pályaválasztás
VEGGIEHEAVEN - "Skinny" mód

Rejtett karakterek:

CHEATINGISBAD - Mr Mackey
ELVISLIVES - Barbady
OUTRAGE - Big Gay Al
HAWKING - Ned
SLAPUPMEAL - Starvin' Marvin
PHAERT - Philip
RAFT - Terrance
DOROTHYSFRIEND - Mr Garrison
LOVEMACHINE - Chef
CHECKATACO - Wendy
FISHNCHIPS - Pip
KICKME - Ike
ALLWOMAN - Mrs Cartman
GOODSCIENCE - Mephisto
STARINGFROG - Jimbo
MAJESTIC - Alien

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Minden csalást az Enter Cheat Option menüben kell beírni, majd a Cheat Menu-ben bekapcsolni.

UBERNOODLE - Buci fejek
HOLASTICKBOY - Pálcika mód
STOMPEM - Buci fejek és lábak
PIPSQUEAK - Gyerek mód
IGOTABFA - Drótváz mód
WHATSATEXTUREMAP - Árnyék mód
HEEERESJUAN - Juan csalása
AAHGOO - Zach csalása
LIGHTSOUT - Sötétség borul mindenre
FROOTSTRIPE - Szivárvány mód
ONLYTHEBEST - Készítők listája
BEWAREOBLIVIONISATHAND - Minden csalás aktiválva

VIGILANTE 8

Az alábbi kódokat az Options menü Passcode Option képernyőjén kell beírnod:

A MOON GETAWAY - Lecsökkentett gravitáció
POPULATION OUT - Nincsenek ellenfelek
LIVING FOREVER - Nem sérülhetsz
LONG SLIDESHOW - Az összes záróanimácót lejátssza egymás után
MIX MATCH CARS - Mindkét játékos lehet ugyanazzal az autóval
GANGS UNLOCKED - Minden járgány választható (kivéve az UFO)
GIMME DA ALIEN - Most már az is
LEVEL SHORTCUT - Rejtett pályák előhívása
MISSILE ATTACK - Erősebb hatóerejű rakéták
I AM TOUGH GUY - Nehezebb nehézségi fokozat
GO REALLY SLOW - Lassított mód
MAX RESOLUTION - Nagyon nagy felbontás
FIRE NO LIMITS - Nincs várakozás a fegyver tüzelései között
JTBT7CFD1LRMGW - Bekapcsol mindent

VIRTUAL POOL 64

Dákó forgatás:
Amikor a gép következik, csak nyomd le az R gombot, mire megfordul az asztal és te kedvedre forgathatod az ütőjét, így olyan melléütései lesznek, hogy öröm lesz nézni...

PARASITE EVE LEÍRÁS FOLYTATÁSA

DAY 5 - LIBERATION

A térképen válaszd a Chinatown-t. Nincs más dolgod, mint végigmenni az utcán, kinyitni a ládákat jobbra/balra és a végén váltani pár szót Maedaval. Mássz le a csatornába.

A csatorna térképe olyan, mint egy 2x5-ös képzeletbeli dróthálló (ahol a drótszálak végei kicsivel tovább lógnak). Két drót vízszintesen, 5 függőlegesen. Ha jól számoltam 8 ládát találhatsz, ha szépen komótosan "kígyóvonalban" végigjárod a rendszert. A létra a 3. és 4. Függőleges (a bal szélső az 1-es) vonal között van, a felső vízszintes mentén. Érthető ez így? Nã, ha végigjártad meglátod a végén a felfelé vezető lépcsősort (a 2. függőlegesen kell lefelé kimenni). A párkányon végigmenve rövidesen újabb filmet látsz. Rövidesen elérkezel az irányítószobába. Itt kapcsold be az áramot, majd az 1-es pumpát. Az áram marad, 2-es pumpa bekapcsol. Ekkor érdekez film következik. A végén KAPCSOLD KI az áramot, majd menj át az ajtón. A metróalagútba jutsz.

Az alagút végén főellenség vár, egy százlábú. Nem lesz könnyű legyőzni, mert legalább 25-ös szinten kell lenned.

A százlábú első formájának 800 HP-je van, a bomlás után mindegyik darabnak további 150.

Egy idő után a szörny felbomlik négy kisebb részre, itt már igencsak fel kell kötni a szennyest.

A metróból rövid mászkálás után fel tudsz jutni. A hídra jutsz, ahol egy halott rendőrtől egy kulcsot tudsz elszedni.

DISC 2

Hosszabb mászkálás után és felfedezés után (a végén a kapu csak a hullától elszedett kulccsal nyílik) újra a térképre kerülsz. Most két lehetőséged van: vagy haladsz tovább a múzeumba, vagy megcsinálsz egy szabadon választható "gyakorlatot", a Warehouse-t.

A raktárban könnyen, nagyon könnyen megtalálod a rákot.

A rák jobb és bal ollójának 400-400 HP-je van, a testének 800.

Ez a játék egyik legkeményebb ellenfele, éppen ezért nem kötelező legyőzni (nem árt, ha 27-es szinten vagy). Ha sikerül, tiéd a játék legerősebb fegyvere, egy rakétavető.

Akár megcsináltad a rákot, akár nem, a következő út megint a múzeumba vezet. Látsz egy köpenyes fickót, de ne nagyon törődj vele. Kezdd el a felfedezést az "esőerdő" kiállítással. (Másfelé is mehetsz, ha mindent fel akarsz szedni. Hosszabb-rövidebb bolyongás után úgyis ugyanoda vezet az utad.) Rövidesen egy skorpió főellenségbe botlasz. Menj tovább a hatalmas kőfejek mellett, fel a lépcsőn, egészen ki a végére. Itt ki tudsz mászni az épület külső részére, ahol egy tűzlétrán fel kell jutnod a harmadik emeletre. Fent menj el addig a szobáig, ahol egy lépcsőt találsz balra, és egy ajtót jobbra. Válaszd az ajtót. Rövidesen elérkezel egy fém lépcsőhöz, ahol ha átmész az ajtón, egy törött ablakon ki tudsz mászni. Az ablak mellett van egy keskeny párkány, amelyen ha elindulsz jobbra, le tudsz ugrani. Újabb törött ablak, majd egy rövid séta után eljutsz abba a szobába, ahol ki tudod kapcsolni a riasztót. Továbbhaladva – pontosabban vissza az úton – megtalálod Dr. Klamp irodáját, benne Maeda-val. Hosszabb film következik, mely során a tüzes jelenetnél megkapod Klamp kulcsát. A szobából kimenve balra újabb törött ablakot találsz, menj tovább, ekkor egy piros szőnyeggel borított részhez érkezel. Itt menj fel a lépcsőn, és már jön is a következő főellenség.

A Triceratops első formájának 1000, a másodiknak 1050 HP-je van.

Hiába győződ le a dögöt, a vége mindig ugyanaz lesz – átlök az ablakon, és egy még rettenetesebb ellenféllel találod szembe magad, a Tyrannosaurus Rex-szel!

A T-Rex-nek 2900 HP-je van. Nem árt, ha legalább 32-es szinten vagy...Remélem sikerül legyőzni!

Gyakorlatilag most vagy nekimész a játék eddigi legnehezebb csatájának (a T-Rex csak kimenős papagáj volt ehhez képest), vagy felkészülsz rá. Felkészülni úgy tudsz, hogy a múzeum előcsarnokából (ide jutsz a T-Rex után) elmész a rendőrségre, és feltuningoltatod Wayne-nel a fegyveredet.

Ha megvan minden, a lifttel menj fel a múzeum negyedik emeletére, ahol két értékes gyógyszert találsz. Rövid mászkálás után (a második emeletre kell lejutnod) társaságod akad, Eve. őrült hosszú filmbejátszás következik, a végén egy még hosszabb csatával.

Ez a csata az a hely, ahol sokan el szoktak vérezni. Igazán okos tanácsot nem tudok adni, hacsak nem annyit, hogy MARHA SOK lőszerrel gyere ide. Ez a bunyó legalább 20-30 perces lesz!

GYŐZZÜK LE A FŐGONOSZT!

A csata első részében Eve-nek három célpont van. A felsőnek 1800, a középsőnek 1600, az alsónak 2300 HP-je van (jellemző a csajokra, hogy a kaszni alja a legerősebb). Érdemes ezeket vagy a rakétavetővel (megölted a rákot) vagy a shotgunnal támadni, mert ezek mind a három részét sebzik. Vigyázz, mert van egy olyan támadása is, ami leviszi az energiádat 1-re (mintha ezt a Final Fantasy sorozatban már láttam volna párezerszer!)

Ez első fazon legyőzése után Eve átváltozik, ilyenkor 2300 HP-je van.

DAY 6 - EVOLUTION

A cirkálón dumálj Wayne-nel, és adj oda neki minden felesleges cuccot. Felajánlja, hogy egy kiválasztott fegyvert és páncélt a nevedre alakít – ez egy jópofa dolog, mert a második újrajátszásban ezekkel az agyontuningolt cuccokkal fogsz kezdeni. Ha kész, beszélj a tiszttel, aki egy halom hasznos dolgot ad neked. Készülj fel a rémálomra!

Meg kell küzdened Eve gyermekével. Őkelme négy formában támad rád. Nem lesz egyszerű elintézni.

A "bébi" formájában a lénynek 1500 HP-je van.

A második forma két célpontot ad, az alsó résznek 1800, a felsőnek 1200 HP-je van.

A harmadik nekifutásra a szörnynek 4300 HP-je lesz.

Az utolsó nekifutásra 8000 HP-t kell "leszedni" a gyermekről.

A negyedik formájában a lényt alig tudod sebezni. Ez nem is gáz, nem veled van a baj! Az a lényeg, hogy lődözd egy ideig, amíg Maeda le nem dob néhány speciális töltényt neked, amely egyenként 999 HP-t szed le a fickóról (szóval csak az időt kell húzni). Ezután durrants bele még néhányat. Gyógyítsd fel magad, majd indul a MENEKÜLÉS!

Ez a rész a legkeményebb. A mocsok elkezd üldözni, neked pedig úgy kell menekülnöd a hajó belsejében, hogy egy PILLANATRA sem állsz meg (egyébként utolér). Megpróbálom megadni azokat az irányokat, amelyeket nyomnod kell a képváltások után:

Bal – Fuss balra a "bejárati" ajtóhoz.

Bal – A térkép megnézése után ki a balra eső ajtón (el kell jutnod a gépházba).

Fel, Bal – Fel, majd balra a kanyarba.

Fel – Végig a folyosón a jobbra eső ajtóig.

Le – Le a lépcsőn a balos ajtóig.

Jobb, Fel – Jobbra, fel az elágazáshoz, majd le a létrán.

Le, panel megérintése - El kell jutnod a panelhoz.

Le, Bal – Miután aktiváltad a panelt, futás végig a csövön, utána balra fel a létrán.

Le – Át a az ajtón.

Le – Át a balos ajtón.

Le – Fel a lépcső, majd be a jobbos ajtón.

Bal – El a folyosó végére

Ezután, ha mondjuk negyedikre sikerül végigmenned, eldobhatod a kontrollert és hátradőlhetsz: végigjátszottad a PlayStation történelem egyik legszebb játékát. Hahaha, hazudtam, még csak most jön a neheze!

EX GAME

Miután végignyomtad a játékot, és megállapítottad, hogy ennél komolyabbat még nem láttál, felajánlja a játék, hogy mentsd el az állást. Ha legközelebb újra nekimész, a főmenüben ott lesz az EX GAME opció. Ez egy bővített verziója a játéknak, melynek végén kiderül, hogy mi is történt valójában hőseinkkel – azaz egy teljesen új megnyerést nézhetsz majd végig! Kezdd el a játékot, és meglátod, hogy a második nap után a térképen megjelent egy új hely, a CHRYSLER BUILDING. Ez a ház az igazi Parasite Eve próbatétel! Nincs más dolgod, mint feljutni a tetejére, a 77. emeletre. Persze az épületbe bármikor bemehetsz...

A bibi csak az, hogy végig kell járnod az összes emeletet, hogy megtaláld a feljebb juttató lift kulcsát. Minden tizedik szinten vár egy főellenség, akik legyőzve a liftkulcsot hagyják maguk után. (Így jönnek sorban: Pókasszony, két aligátor, a százlábú, Triceratops, két csótány, rák, méhek, és végül Eve.) Gyakorlatilag ez a pálya annyira nehéz, hogy csak akkor érdemes nekifutni, ha Aya legalább 35-ös szintre ér. Tehát el kell kezdeni a játékot, elvinni legalább a 4., 5. napig, a maximumra fejleszteni hősnődet, aztán bemenni az épületbe. Sok szerencsét!

Martin

















Dreamcast™



Sokat, nagyon sokat gondolkoztam azon, hogy miként is lehetne egy oldalban úgy bemutatni a Sega új gépét, hogy az mindenkinek jó legyen. Aztán rájöttem: sehogy. Többek között az olyan olvasói levelek szomorítnak el, ahol olyanokat kérdeznek, hogy mennyibe fog kerülni a PSX2? Hát könyörgöm, még magát a gépet sem mutatták be, akkor honnan a francos ménkűből tudnánk, hogy mennyibe lesz majd? De aztán eszembe jutottak azon drága barátaim is, akik intelligensen, higgadtan, a reális adatokra voltak kíváncsiak. Következzék tehát mindaz, amit a Dreamcast-ről ez idáig tudni kell és érdemes.

Az úgynevezett "következő generációs" konzolok (Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo 64) már több mint 4 éve a piacon vannak. Négy év pedig a technika mai állása szerint sok idő. Ami 1995-ben egy jó gép volt, az mára ha elavulttá nem is, de jócskán értékén alulivá vált. Ezt a tényt ismerte fel a Sega, és leghamarabb kezdte meg a mostani gépek továbbfejlesztését. Utána jött a Sony a PSX2-vel, majd a napokban a Nintendo a Dolphinnal. Szóval ismét 3 gép a ringben, s ez csak nekünk, játékosoknak jó. Vagy mégsem?

A Dreamcast egyelőre csak Japánban kapható. Azt is fontos kiemelni, hogy hivatalosan. A masina ára átszámítva 50 ezer forintot kóstál, ma a feketepiacon 120 ezerért szerezhet magának bárki. A megjelent programok 9-10 ezer forintot érnek Japánban, ma itthon ez 20 ezer környékén van. Ennyit kell fizetni annak, aki a hivatalos európai megjelenés előtt szeretné magáénak tudni a masinát. Azt, amely az eddig összes konzol közül a legjobb.

Nézzük a Dreamcast felépítését. Egy kis fehér dobozkát kell elképzelni, amely szélességében fele akkora, mint a PlayStation, ám magasságban duplája. Bekapcsolás után egy menü jelentkezik be, mely a Windows alapú operációs rendszernek köszönhetően valamivel többet rejt magában, mint pl. a PSX. Többek között beállíthatjuk a pontos dátumot, időt, és hogy mono vagy stereo TV-vel rendelkezünk. Természetesen audio CD-inket is lejátssza a gép. A menü tartalmaz még egy memóriakártya menedzsert is, ez azonban eltér az eddig megszokottól. A memóriakártya szintén felturbózódott. Az angolul csak Virtual Memory System-nek hívott ketyere egy apró LCD kijelzővel rendelkezik, így miután kihúztuk a joystick-ból, egyfajta zsebnoteszként működik tovább. A mentett állások ezenkívül életre is kelthetnek, kisebb aljátékokat játszhatunk Sonic-kal, vagy versenyezhetünk a mini Sega Rally-n. A géphez többféle kiegészítő lesz kapható. Először is a joystick-hoz egy olyan kiegészítő, amivel rázni fog. Aztán a következő lépcső a pisztoly, majd a kormány, végül a billentyűzet. Meg a modem is.

Nézzük az első számú tartozékot: a joystick-et. Négy akciógomb van rajta, plusz a 4 irányt tartalmazó nyíl, valamint egy analóg kar. Van még valami, ami egy kicsit rejtve van, két ravasz a pad hátoldalán. Nos ennyi. Ja és két memóriakártya bemenet a hátoldalon. Szóval kézbe véve a szerkezetet: nem valami kényelmes. Túlzottan összezárva kell tartani az embernek a kezét, s ez több óra játék után már fáraszt. A többi kiegészítő ugyanolyan tulajdonságokkal bír, mint most PSX-en, a pisztoly a lövöldözős, a kormány pedig az utós játékokhoz lett kitalálva. A billentyűzettel pedig Internetezhetünk.

DREAMCAST ADATOK

Processzor: Hitachi SH-4. Ez 200 MHz-en fut, de nem kell alábecsülni, mert speciálisan a komoly grafikákra van kiélezve, s így 360 millió utasítást tud elvégezni egyetlen másodperc alatt. A legjobban kedvelt technika a lebegő pontok alkalmazása. Ma már minden modern játék megpróbálja a maximumot hozni, a Dreamcast 1400-at mutat másodpercenként. Talán nem hiába van ott az a 128 bit... A 100 MHz-es busztechnológia 5 millió polygont mutat másodpercenként.

Grafikai processzor: NEC Power VR Second Generation. A busz sebeséggе 100 Mhz, ez 9 milliárd utasítás, 3,5 millió polygon és 120 millió pixelkirajzolás 1 másodperc alatt. A grafikai proci még alapból tudja a korrekt Texture Mapinngelést – tehát minden textúra a rá szabott testen lesz - és a Bi és Trilineáris feltöltést. Az Anisotropic Filtering-ről és a Gouraud Shading árnyékolásról már ne is beszéljek. A 24 bit színmélységű grafika 16 szintű átlátszóságot tud generálni.

Zene: Yamaha AICA. 45 Mhz, 40 millió utasítás másodpercenként, 64 csatorna, Teljes 3D hang-kompatibilitás. A Sonic főprogramozója szerint még soha nem volt ilyen jó hangja egyetlen játékuknak sem. Köszönhető ez a Yamahának.

CD-ROM: GD-ROM. Ez a hivatalos neve a Yahama által kifejlesztett új technológiának. Se nem CD, se nem DVD, hanem egyfajta keveréke a kettőnek. Különlegessége, hogy 1 GB adat fér rá, így egyelőre másolhatatlannak tűnik. Maga a lejátszó 12-szeres sebességű, s a gyakorlatban nagyon keveset tölt!

Memória: 16 mega alap memória, plusz 8 a videó, és 2 a hang.

Szóval a fentiek alapján elmondható, hogy a Dreamcast egy valódi csúcstechnológia. Az a közel 5 millió polygon másodpercenként a jelen pillanatban az első helyre rakja a Segát. A mai csúcs PC az 500 MHz-vel és Voodoo 3-ával is csak 3 milliót tud, nem is beszélve a Playstation-ról, ami megáll az 1-nél. Viszonyításképpen egy játéktermi automata kezel 16-20 milliót (egyébiránt ennyire lesz képes majd a PSX2 is). Fontosnak tartom elmondani tehát, hogy a Dreamcast a mai piacon lévő bármilyen szórakoztató egységből a legjobb – technikailag mindenképpen. És az a 80 ezer forintos ár, amivel szeptember 26.-án meg fog jelenni 10 programmal egyetemben igen kedvező, mert nagyon közel helyezkedik a játéktermi élményhez. Egy dologtól kell félni ezután: ha nem lesz rá sok jó program, akkor megint bukni fog a Sega! Ezt ők is tudják, ezért nagyon sok fejlesztés van már most a gépre, több, mint amennyi a Saturna összesen megjelent. Ez bíztató...

B.P.





SZEPTEMBER MÉG MESSZE VAN...

Szerkesztőségünkben járt egy japán vendég, egy SEGA Dreamcast és öt program jött is vele. A szeptemberi, európai premier előtt még csak NTSC verzió létezik, és annak ellenére, hogy nem nagyon szoktunk nálunk nem elérhető programokról és gépekről írni, a jövő konzoljainak első képviselője mindenképpen megér egy misét. **(Főleg, hogy egyre inkább elérhetőek nálunk is az NTSC-s gépek és játékok. Martin)**






SONIC ADAVENTURE

Ha Sega, akkor Sonic. Nem lehet ez másként a Dreamcast esetében sem, a HDR-0001 sorszámot a Sonic Adaventure lemez kapta.
A hajdani egyszerű platformjáték mára igen összetett, több kategóriát felvonultató érdekességgé nőtte ki magát, bár a hangsúly továbbra is a lendületes, néhol csak eszelős sebességgel bejárható pályákon van, ahol az éppen általunk irányított szereplő gyűjtögeti az aranygyűrűket, és kerülgeti a csapdákat, bombákat és egyéb veszélyeket. Azért mondtam, hogy az általunk irányított szereplő, mert a játék során nem csak Sonic útját egyengethetjük, de Miles, Knuckles, Amy, E-102 és Big a macska bőrébe is belebújhatunk. Valószínűleg nagyon csinos kerettörténeteket kanyarítottak a játék köré, de lévén ékes japán nyelven kommunikáló program, ebből nem sokat értettem. Gyanítom, hogy ez okozza, hogy az első néhány pálya után csúfosan elakadtam a játékban.




Külsőnézetből játszható minden pálya, amiből három típussal találkoztam, addig a pontig, ameddig sikerült eljutni, a már említett gyűrű-gyűjtő futamokat egy főellenséggel való összecsapás előzi meg, változó, de mindenképpen arénaszerűen körülhatárolt területen. Az egyes pályák között pedig nem egy egyszerű töltés képernyő áll, hanem utazik a főhős, metróval, csillén, vagy éppen sétálva. Mentésre itt nyílik lehetőség, sőt a memókártyába tölthető mini-játékot is ilyen helyeken aktiválhatjuk.
Grafikájára semmilyen szempontból nem lehet panasz, szebbnél szebb effektekkel teletűzdelt 3D grafika jellemző az egész játékra, áttetsző felületek, és víz elég gyakran kerül utunkba, kicsit megcsillogtatva a gép képességit, amit az is jellemez, hogy nem előre rögzített videókat használnak, hanem eljátszatják a szereplőkkel a kerettörténet adott darabját. Töltögetéssel sem tölt sok időt, az egyes pályák között alig néhány másodperces szünet van, a nagy pályákon az egyes részek között még annyi sincs, a megjelenítés is gördülékeny nincsenek megakadások. A külső nézet megoldása is jól sikerült, bár az aréna jelenteknél néha, a mászkálós átvezető részekben pedig gyakran eltéved a kamera, és nem azt mutatja, ami igazán fontos lenne, vagy éppen a szereplő nem látszik rajta egy tereptárgytól, szerencsére ez könnyen orvosolható, hiszen az irányítóról tökéletesen vezérelhetjük a nézetet. Zenéje pedig igazán hajtós, "sonicos".

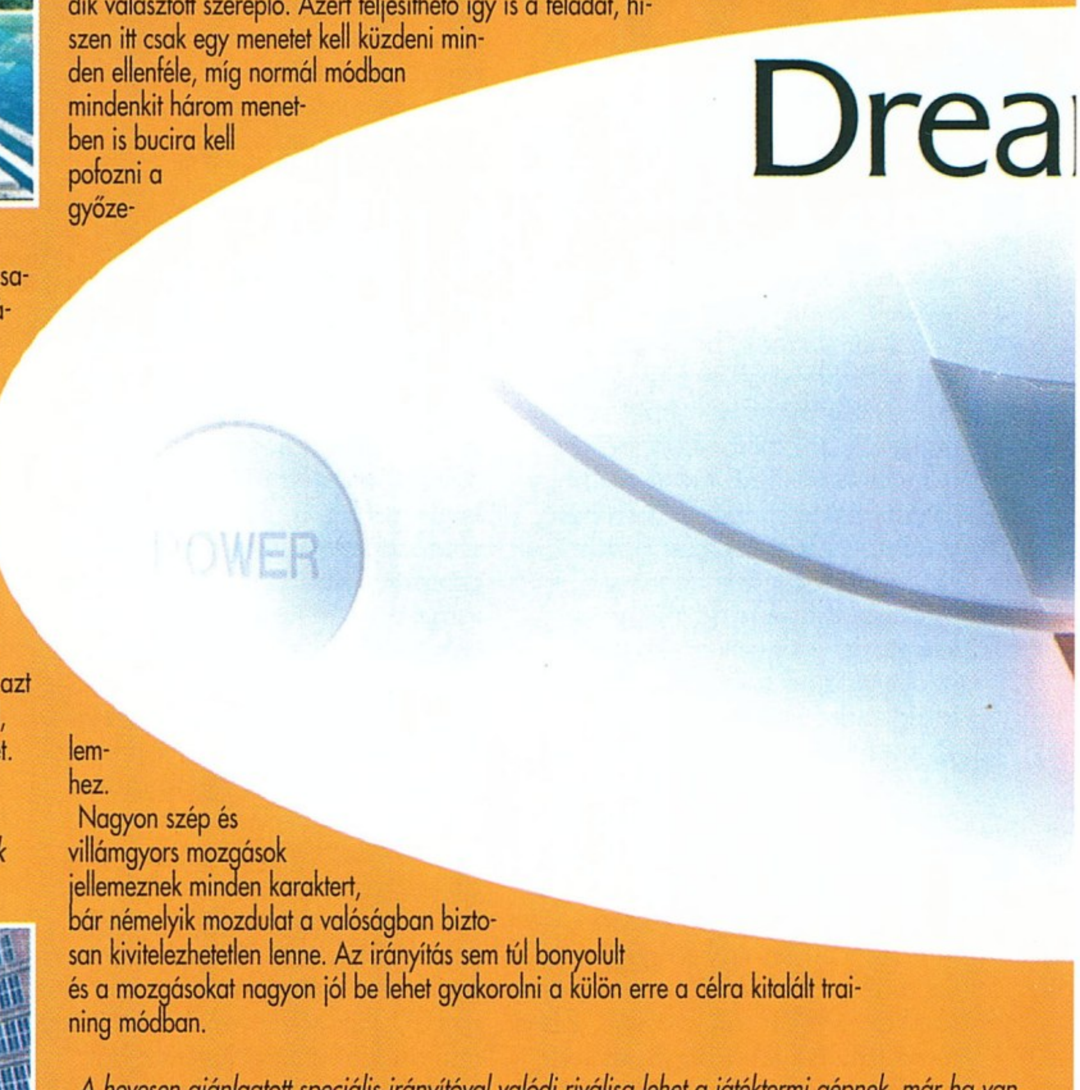
Ha valaki ilyet akar PC-n csinálni, nagyon kösse fel a fehérneműt, 3D gyorsító kártyák ide vagy oda, én ilyen hullámzó-csillogó tengert még nem láttam.




VIRTUA FIGHTER 3TB

Régóta a játéktermek egyik slágere a Vitua Fighter, számos gép van forgalomban, mint ahogy született egy-két átirat is, különféle platformokra, ebből a színtisztán verekedős játékból.
Dreamcast-en a 3tb verzió jelent meg, amelybe tizenkét karakter közül választhat a játékos, akik tizenhárom különféle helyszínen küzdhetnek meg saját harci stílusukban. A karakterek mindegyike számos általános mozdulatot ismert, de mindegyiküknek van másfél tucat speciális mozgása is, és ezek használata mutat a legszebben, különféle dobások, fojtások színesítik a forgó-repülő rúgások és ütések palettáját. Nem lehetne ennyire népszerű a Virtua Fighter, ha nem ügyelnének a "körítésre" a programozók, a helyszínek (amik között számos nem sík terep is helyet kapott) legtöbbje él, együtt mozog a küzdőkkel, reagál az eseményekre, mint a küzdők súlya alatt lesüllyedő stég, vagy az építkezés szétverhető, kialvó lámpái.

Az általános, választok egy szereplőt és végigverek mindenkit mód mellett, úgynevezett csapatjátékot is kínál a program, ekkor egy háromfős teammel kell végigverni az összes többi szereplőt, csakhogy itt nem gyógyulnak fel két menet szünetében karaktereink, ha az első kidől jön a második választott szereplő. Azért teljesíthető így is a feladat, hiszen itt csak egy menetet kell küzdeni minden ellenféle, míg normál módban mindenkit három menetben is bucira kell pofozni a győzelemhez.



Nagyon szép és villámgyors mozgások jellemeznek minden karaktert, bár némelyik mozdulat a valóságban biztosan kivitelezhetetlen lenne. Az irányítás sem túl bonyolult és a mozgásokat nagyon jól be lehet gyakorolni a külön erre a célra kitalált training módban.

A hevesen ajánlgatott speciális irányítóval valódi riválisa lehet a játéktermi gépnek, már ha van otthon kivetítő, vagy állati nagy TV.

PENPEN TRICELION

Verseny, mégpedig, pingvin verseny, pontosabban pingvin alkatú izék versenyeznek három pingvinsportágban, az úszásban, totyogásban és hason csúszásban.
Azt hiszen ebből a kissé kusza mondatból is kiderült, hogy oltári nagy blődli a program, viszont legalább olyan aranyos és hangulatos, mint amekkora marhaság az alapötlet. Még ko-











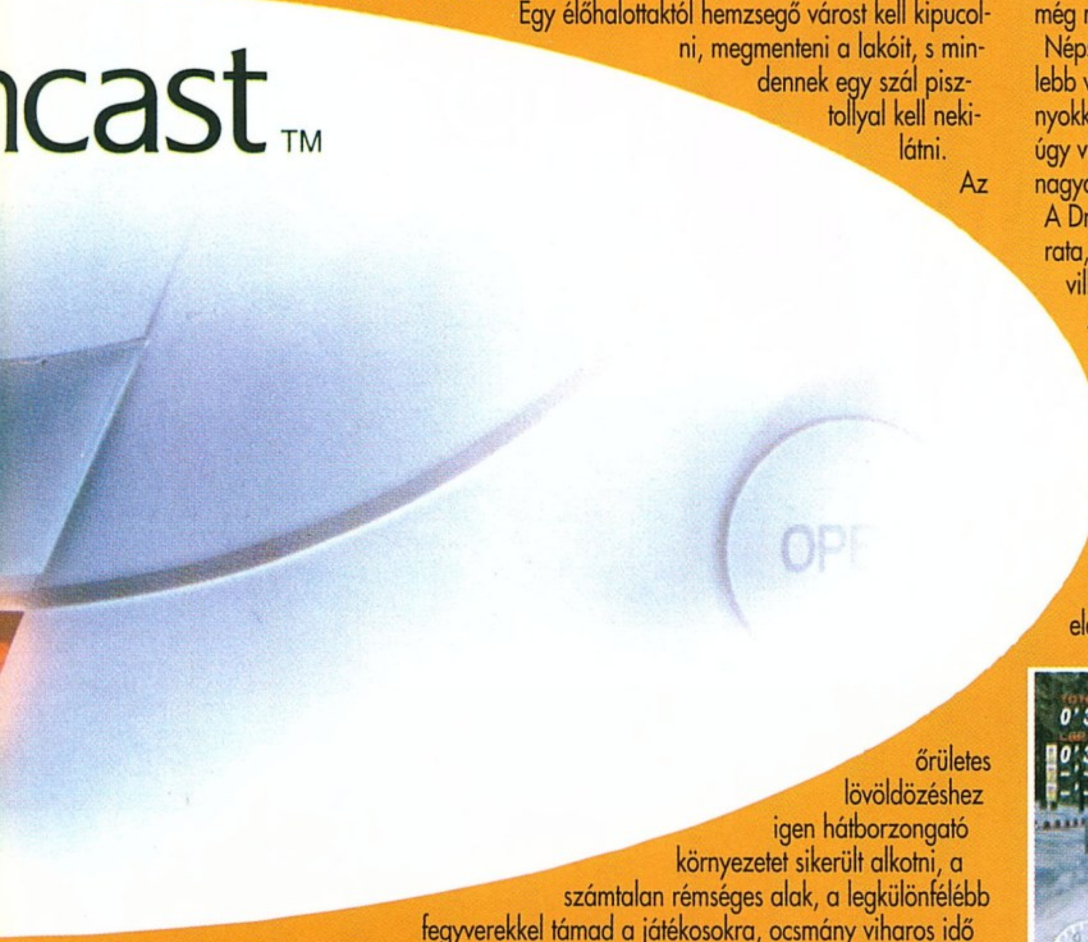

moly, meglett apukákat is az irányító mellé csábíthat a csemete, mert az ilyen versenynek éppen az a lényege, hogy minél többen játszanak együtt. Nincsenek fegyverek csak néha feltűnő gyorsító mezők, egyáltalán nem bonyolult az irányítás, csak az analóg irányító és maximum két gomb kell hozzá.

Szépen rajzolt 3D grafikája egyszerű, aranyos és humoros egyszerre, bár a környezet kidolgozása néhány részletében elnagyolt, zenéjére viszont semmi panasz nem lehet, a versenyzők nyögései, hangjai szintén csak fokozzák a hangulatot.

Egy hangulatos, inkább kissebeknek szánt program, végtelenül blőd alapötlet profi megvalósítással. Nem extra, de nagyon aranyos.

HOUSE OF DEAD 2

Mielőtt még bárki a Resident Evilre asszociálna, gyorsan tisztázzuk, a közös vonás csak annyi, hogy élőhalott undormányok végeláthatatlan sora tör a játékos életére, a House of Dead2 azonban egy arcade játék, olyannyira, hogy egy játéktermi gép átirata. Egy élőhalottaktól hemzsegő várost kell kipucolni, megmenteni a lakóit, s mindennek egy szál pisztollyal kell nekilátni. Az őrületes lövöldözéshez igen hátborzongató környezetet sikerült alkotni, a számtalan rémséges alak, a legkülönfélébb fegyverekkel támad a játékosokra, ocsmány viharos idő van, és halálsikolyok harsannak minden irányból. A támadókat pedig nem mindig állítja meg egyetlen lövés, és sokan, nagyon sokan vannak.



Esztelenül pergő, igazi adrenalin termelő játék, amiben a gyors reflexek kérdése minden. A zombik és menekülő emberek mozgása igen jól kidolgozott, sőt a sebesülésmodell bámulatosan részletesre lett véve. Nem mindegy, hogy hol találod el a támadót, ha mellbe lövöd, jön tovább, ha lerobbantod a kezét, akkor harapni akar, de volt olyan megátalkodott élő halott is, amelyik fél fejjel is tovább nyomult.





Pompás 3D környezetben jönnek a durvábbnál durvább megpróbáltatások, akár az eredeti játéktermi módot választva, ahol még a lőszerért is külön meg kell dolgozni, akár a jóval könnyebb akció módban. Természetesen különböző segítségek is felvehető, többek között egészségügyi csomag, védőmellény, vagy komolyabb fegyver formájában. A mozgást nem a játékos irányítja, ő csak a célkereszt felett uralkodik, így pályák között töltés alig néhány másodpercet vesz igénybe, ami épp elég arra, hogy a háttérbe meghúzódó titkok apró cserepeiről fellebbenjen a fátyol. Egyszerre akár ketten is puffoghatnak, és hogy ne keverjék össze a célkereszt külön menüpontban adható meg annak kinézete első és második játékosra vonatkoztatva.

Miként a játékteremben itt is fénypisztoly az igazi eszköz, amit hevesen támogat a program, de azért játszható az eredeti controller-lel is. A még teljesebb élményhez vibráló memória kártyát ajánl a Sega, amit a pisztolyhoz, és az eredeti irányítóhoz egyaránt lehet kapcsolni, annak ellenére, hogy menteni nem lehet, hiszen az agyonvágná az egész játék szavatosságát, hiszen a kihívás éppen abban rejlik, hogy a maximum öt életből vigye végig valaki a játékot.

Sajnos az eredeti géphez nem volt szerencsém, de Martin szerint majdnem tökéletesen sikerült átültetni a játéktermi masina hangulatát.

SEGA RALLY 2

Szintén játéktermi szülővel dicsekedhet a program, nem is akármilyennel, elég sok játékteremnek még mindig legfontosabb gépe.

Népszerűségét nem kis mértékben köszönheti, a jó témaválasztásnak, hiszen a rally sokkal közelebb van a mindennapok autósaihoz, mint a Forma 1 és hasonló, végletekig specializált járgányokkal zajló küzdelem. Ennél is fontosabb azonban a jó megvalósítás, az hogy az autó nagyon is úgy viselkedjen, mint egy valódi rally járgány, faroljon és csússzon, de azért még elviseljen kisebb-nagyobb technikai hibákat bukás nélkül.

A Dreamcast verzió is remekül sikerült, de azt senki ne felejtse el, hogy ez egy arcade masina átirata, és nem szimulátor, nincs sérülésmodellezés és néhány részlet elég elnagyolt, mint a vakuk villogásától eltekintve teljesen élettelen környezet, és a sár-hó-homok kidolgozatlan felverődése.

A száguldás és alig zabolázható lóerőhegyek érzését azonban jól adja vissza a program, a mitfahrer rövid tájékoztatásai pedig teljessé teszik az élményt. Kocsikból számos eltérő tulajdonságú, osztályú között válogathat a játékos, és edzés és idő futam módban az igen letérő jellemzőkkel megáldott pályák közül is, ráadásul több útvonal vezetési lehetőség létezik mindegyiken. Az eltérő pályatulajdonságok nem csak külsőségekben jelentkeznek, de tényleg van némi különbség a havas, a saras és a száraz aszfalt között.

Megakadásokkal itt sem találkoztam, de egyszer-kétszer, pl.: alagútból kihajtva érzékelhető volt a kissé ködös, távlati nézetből közelképre váltása a következő útszakasznak. Sőt azt is meg kell mondjam, hogy messze ez a program töltötte a legtöbb időt töltögetéssel, egy elég semmitmondó loading képernyő mutogatásával.









Természetesen játszható az alap irányítóról is, de az igazi vezetés élményt úgyis csak kormányt markolva lehet elérni. A memória kártyára ugyan nem ment mini játékot, de a hálózatos küzdelmet több féle képpen is támogatja a két játékos összecsapási lehetőség mellett, sőt az elért eredmények a SEGA által fenntartott Internet oldalakra is feltölthetők, már ha jól értelmeztem a kézikönyv minimális angol, és sok japán magyarázatát.

Jól játszható autóverseny, a Dreamcast-ben rejlő lehetőségeket azonban nem teljesen használja ki (majdnem ilyet lehetne egy erősebb PC-re is írni). A játéktermi gép színvonalát nem éri el.

Schuerue

Idézet egy megsárgult kórházi naplóból:

"1977 december 23.-án súlyos közúti baleset történt a városban. Az életveszélyes állapotban levő sérülteket osztályomra szállították. Két beteget műtöttem meg azonnal a sebészeten: egy kislányt, Maya Brea-t és édesanyját, Mariko Brea-t. Sajnos a sérülések olyan súlyosak voltak, hogy a sebesültek nem élték túl a beavatkozást. Még ezen a napon megoperáltam egy Melissa Pearce nevű lánykát is, a régebb óta osztályomon fekvő betegemet.

Dr. Klamp

1998 AUGUSZTUS

Amikor tavaly augusztusban néhány e-mail váltás után a Square-es kiscsaj felajánlotta a Parasite Eve játékot tesztelésre, repestem az örömtől. A játékból addig csak képeket láttam, tehát azzal már tisztában voltam, hogy szuperul néz ki. Azt is tudtam, hogy valahol a Resident Evil és a Final Fantasy között van, de hogy ezt hogyan csinálja, arról fogalmam sem volt. Aztán már csak egy nyilatkozatot kellett kitöltenem, hogy X.-e előtt nem írok róla, és egy hét múlva már itt is volt a két CD.

Na, hát megdöbbenés az volt! Azt hiszem első nap hazavittem és egy hét alatt lenyomtam Eve-t, mind a két CD-t, és alig bírtam megállni, hogy rögtön a következő Konzolba be ne rakjam. Felhívtam a Sony-t, hogy mikorra várható a megjelenés: azt mondták, hogy nem is hallottak még róla. Aztán szépen eltelt majdnem egy év, ezer levél érkezett, hogy segítsünk már, de hát én arra apelláltam, hogy majd egy időre teszem a játék és a magazin megjelenését. És most, májusban, bekövetkezett amitől féltem: semmi jó játék nem volt a piacon. Úgy gondoltam tehát, hogy úttörő megoldásként leírást készítek egy (jelenleg még csak) NTSC-s programhoz, hiszen egyre több ilyen stuff jut el a játékosokhoz.

A Parasite Eve egy horror kaland játék, RPG beütésekkel. Gyakorlatilag ez a progi volt a Final Fantasy 8 grafikai motorjának "tesztje", persze ezt akkor még nem tudtam. Azt hiszem bátran kijelenthetem, hogy a FF8-on kívül egy játéknak sincs ennyire tökéletes sztorija, ennyire bomba grafikája, és soha, semmilyen játékban nem volt még ennyi CG animációs film, ilyen tökéletes minőségben. A Parasite Eve egy baromi jó játék.

SZÉP KARÁCSONY ELJŐ...

Aya Brea a New York-i rendőrség tisztje. Csodaszép 25 éves szőke bombázó, de magánélete valahogy még sincs rendben (pedig minden "kelléke" megvan hozzá, hogy rendben legyen). Karácsony ünnepe már itt topog a küszöbön, – végre egy kis lazítás – Aya tehát úgy gondolja, hogy elmegy kikapcsolódni az operába újdonsült udvarlójával. Meg is érkeznek az ominózusan feldíszített épülethez, ahol akár új nevet is adhatunk főhősünknek – szerintem badarság lenne. Az idő szorít, gyorsan foglaljuk el a helyünket a teremben! Meg is kezdődik az előadás...a primadonna gyönyörű szólóba kezd, majd belenéz Aya szemébe...és furcsa fény villan fel.

DAY 1 - RESONANCE

Miután túl vagyunk a tüzes előadás okozta sokkon, markoljuk meg az analóg kart és induljunk el a színpad irányába, fel a lépcsőn. A primadonna nem tűnik túl izgatottnak, próbáljuk meg tehát letartóztatni. Érdeklődve néz ránk, nem érti, miként maradtunk életben! Érthetetlen okfejtésbe kezd valami mitokondriáról, meg kommunikációról, de aztán a tettek mezejére lép...

HARC

Itt végre megismerkedhetünk a játék harci rendszerével. A dolog rendkívül egyszerű: a bal felső sarokban láthatjuk, hogy mennyi életerőnk van, és mennyi lehet (45/45). Van ott egy kék csík is, AT névvel, ez a támadóidőnk. Amikor feltöltődik, akkor tudunk támadni. Közben a barna baba nekikészülődik, és ránk lő egy energiabombát. Abban a pillanatban lépjünk félre, amikor elnyomja. Most jött el a mi időnk! Az X megnyomásával egy búra jelenik meg, ami azt mutatja, hogy milyen távolságra tudunk ellőni. Helyezkedjünk úgy, hogy a csajt elérje, aztán tüzeljünk az X-szel. Mivel csak egy célpont van a képen, "barnácska", a cél őt mutatja. Van még egy fehér keretű ablak is, amelyben láthatjuk, hogy kettőt lőhetünk (2 golyó képe szerepel), 11 töltényünk van, és ugye egy célpont. Ez a lövöldözés a játék során mindig így folyik majd. Váltsunk át tegezősre...

Eve-nek ebben a csatában 40 HP-je van.

Hiába találod el a bögyöst, semmi sem történik. Illetve történik, csak veled! Hirtelen felforrósodik a tested! És a bal sarokban újabb csík jelenik meg, egy zöld, PE névvel. Ez a "parazita energiát" jelöli. Ha megnyomod a Háromszöget, a menübe jutsz. Itt láthatod a fejlettségedet (jelenleg minden 1-es szinten van), a felszerelésed (egy rejtett páncél és egy M48F pisztoly), és a bal szélen egy menüsort.

PARAZITA ENERGIA

A menüsorból most a második, PE ikon a fontos. Ha erre rányomsz, láthatod, hogy ezen a szinten milyen parazita varázslatokat tudsz használni. Most még csak a Heal 1 van ott (Gyógyítás 1), amivel a kisebb sebeket tudod orvosolni. Ha esetleg eltalált a csaj, tedd meg. Egy adag lemegy a parazita energiádból (zöld csík, a továbbiakban csak PE).

Aztán lőj újra a bigére.

Néhány haszontalan durrantás után bemutatkozik a barna – ő Eve. Aztán jön egy flash. Egy visszaemlékezés. De mi lehet ez...? Eve közben ködde válik, így van egy kis idő a menü elemzésére (Háromszög).



KEZELŐMENÜ

Az első ikon a tárgyak közé visz. Itt szerepelnek a fegyverek, páncélok, és a cuccok. Az éppen használt dolgok kék színűek (most a pisztoly és a páncél), de van itt egy gumibot is (ha valamikor esetleg elfogy a lőszered) és egy orvosságos fiola is. Tárgyat (nem fegyvert és páncélt) az X-szel tudsz használni (USE) a továbbiakban. Át is rakhatod a lista egy másik helyére (MOVE), vagy el is dobhatod (DISCARD).

A második ikon a PE, ezt már taglaltam.

A harmadik ikonnál (pisztoly) tudsz fegyvert váltani, a negyedikkel (kabát) páncélt.

Az ötödik ikon (SYS) az opciókat takarja, az az néhány beállítási lehetőséget.

A hatodikkal (SORT) azt tudod kiválasztani, hogy a tárgylistában a cuccok milyen sorrendben legyenek felsorolva (pl. fegyver-páncél-tárgy).

Nos, mivel egyedül maradtál indulj el kifelé a teremből. Mehetnél Eve után is, de még ne. A bejáratnál már ott toporzékolnak a fakabátok, az egyiktől egy halom töltényt tudsz feltankolni (zaklasd a végtelenségig). Most már visszamehetsz a színfalak mögé, ahol egy hatalmas lyuk éktelenkedik a padlón. A sarokban találsz egy ládát, ebben valószínűleg egy gyógyszer van.

LÁDÁK

Láda a játék során kismillió lesz, és ebből sokat én sem találtam meg. Vagy barna, vagy







site eve

MAJDNEM EGY ÉVET VÁRTUNK VELE!

szürke színűek. Ezért nem is mindig térek ki rá, hogy hol találod őket. Gondolom úgyis minden zugba benézel, minden szekrényt kinyitsz?! Annyi felszerelés van szétszórva a különböző szekrényekben és fiókokban, hogy megmakkannék, mire mindet bemutatnám. Sokszor előfordul majd, hogy találsz egy ládában valamilyen cuccot, de felvenni nem tudod, mert tele a tárgylista. Ilyenkor kicserélhetsz valamit a nálad levő dolgok közül a ládában levőre, ha az fontosabb. Később majd, ha lesz helyed vissza is jöhetsz ezért a felszerelésért. Az üres ládákba be is pakolhatsz egy tárgyat.

Mássz le a lyukba (Jump Down). Furcsa találkozásban lesz részed, és a játékban nem ez lesz az utolsó. Továbbhaladva a folyosón egy csomó ajtót találsz, de mind zárva van. És ekkor megjelenik a patkány! A csata során – és ezentúl mindig – tartsd észben, hogy folyamatosan mozogva (kivárva, amíg újra tudsz támadni) elég jól el tudod kerülni a támadásokat. Végeredményben ez az aktív akció-RPG harci rendszer lényege. Miután megölted, egy új típusú menü jelenik meg, amely megmutatja, hogy milyen cuccot (-kat) kaptál az ellenfél legyőzése után. Ezeket vagy mindet felveheted (ALL), vagy csak néhányat (SEL). Ez leginkább akkor érdekes, ha már nincs hely a listádban (az ugyanis véges). Megemlítenem, hogy elég sokszor kapsz hulladékot, azaz JUNK-ot. Ez a szemét arra jó, hogy foglalja a helyet a tárgylistában. Ne felejtsd el kidobni őket! (Az igazsághoz hozzá tarozik, hogy a JUNK-kal egy rejtett dolgot tudsz kicsikarni. Ha begyűjtesz 300 (!) darabot és elviszed Wayne-nek, kapsz tőle egy izgalmas fegyvert, vagy valami más kafa cuccot. Az a baj, hogy az egész procedúra nem ér ennyit, maximum a harmadik újrajátszás után.) A jobb oldali szobában egy bohóccal találkozol (mit csinál itt ez a marha), a szekrényben némi cucc van. Balra inkább csak hullákat találsz, és dolgokat a szekrényben.

A bal oldali utolsó szobában a szénné égett testet lökd félre, majd megvizsgálva egy kulcsot találsz nála (REHEARSAL KEY). Hátul, a ruhák közül egy jópofa papagájt tudsz kiengedni. Javaslom menj vissza a folyosóra, és visszafelé szépen nyitogasd ki a kulcs segítségével az eddig zárt ajtókat. Középtájon megtalálod Eve, valaha volt Melissa szobáját. Ha elolvasod a naplóját, érdekes dolgokat tudsz meg "betegségéről", valamint egy újabb kulcsot találsz. Vizsgáld meg a többi szobát is. A díszleteknél van egy láda, és a folyosó első szobájában is. Ebben egy tuning cucc van.

TUNING

A tuning cuccok a legfontosabbak a játék során. Ezekkel nagymértékben növelheted saját tulajdonságaidat, fegyveridét, vagy páncélodét. Ha például találsz egy Offense +1 nevű dolgot, és azt használod valamelyik fegyvereden, akkor annak egyel nőni fog a támadóereje. Később találsz majd Defense +1 cuccot is, ezt a páncélba teheted be, ezzel jobban fog védeni.

Itt, ahol a tuningot találtad a hátsó sarokban van egy titkos rész, ahova bemászhatsz, egy új páncélt találsz. Ennek a tulajdonságai jobbak, mint amit viselsz – lépj a menübe (Háromszög), aztán páncélok ikon, aztán jelöld ki az új cuccot. Láthatod, hogy sárgák a számok, ez azt jelenti, hogy jobbak az értékek (mindig a sárga számokat figyeld, és mérlegelj, megéri-e váltani). Tedd be a fegyveredbe is a tuningot. Sajnos ha ezt a fegyvert később eldobod, a tuning el fog veszni, de nem érdemes még spórolni, mert rövidesen kell a jó pisztoly.

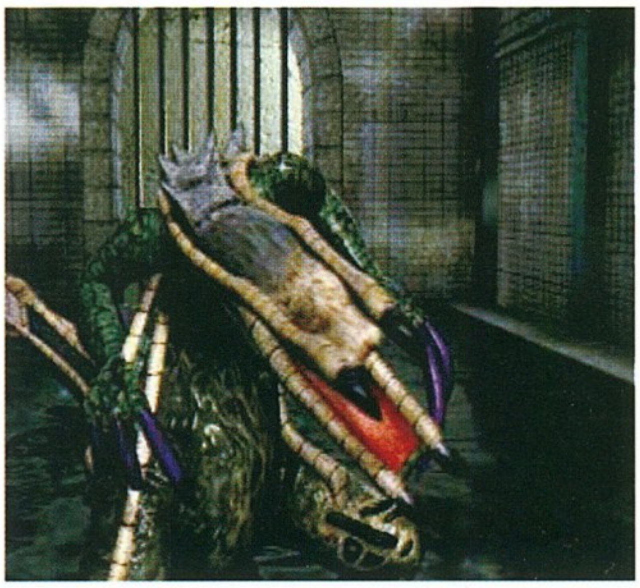
Most már kimehetsz a folyosó északi dupla ajtaján. Ekkor ismét összetalálkozol Eve-vel.

Eve-nek ebben a csatában 80 HP-je van.

A harc nem lesz rövid, de nagyon könnyű. Túl közel ne menj, mert Eve felpofoz. Ha elég sok muníciót gyűjtöttél, nem lehet gond.

Győztél, újabb flash. Különös. A szoba bal-felső sarkában van egy nyílás, ezen keresztül Eve után eredhetsz. A csatornába jutsz, ahol szexi estélyi ruhád és tűsarkú Gucci szandálod a legjobb választható viselet! Az út egyértelműen adja magát, a vakvágányok mindig ládákat rejtenek. Az egyikben van egy erősebb fegyver. A békák kinyírása után egy gombot találsz a falon, amellyel kinyithatod a kaput, vagy állást menthetsz. Ne feledd, ha a jövőben a "pályák" közben egyszer sem mentesz, akkor a következő nap elején bonusz pontokat kapsz. Szóval nyisd a kaput. Eve egy jó barátját hagyja itt neked, az aligátort.

Az aligátor farkának 80 HP-je, fejének 120 HP-je van.





A szörnyön két célpont van, először FELTÉTLENÜL a farkát támadd. Aztán jöhet a feje. Ha győztesként kerülsz ki a viadalból rövidesen megismerkedhetsz egy utálatos riporterrel, és legjobb barátoddal-kollégáddal Daniellel. Együtt mentek a rendőrségre.

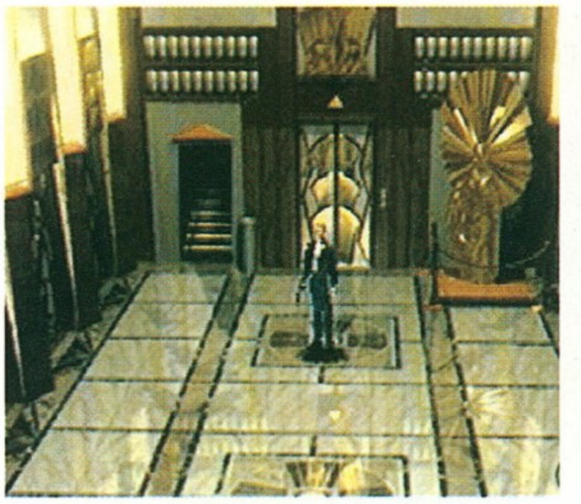
Gyakorlatilag a játék során elakadni nem lehet. Vannak ugyanis úgynevezett "fordulópontok", amelyeket ha megcsinálsz (vagy elérsz helyekre, látsz eseményeket), akkor tovább megy a sztori. Néha elég, ha csak beszélsz valakivel.

DAY 2 – FUSION

Közben talán már észrevetted, hogy a Háromszöggel lehívható listában megjelent két új ikon a sorban. Az első ezek közül a TUNE UP, azaz a tuningolás. Itt lehet fejleszteni a fegyvereket és páncélokat. Alatta lapul a BP ikon, itt pedig a bonusz pontokat tudod felhasználni, melyeket a nagyobb ellenfelek kinyírásáért és a mentés nélkül végigvitt napok után kapsz. Száz BP ér egy egységet, és ezeket az egységeket gyakorlatilag akármire el tudod "költeni". Gyorsíthatod az AP feltöltődési időt (ACTIVE TIME), a tárgylistád befogadó képességét (ITEM CAPACITY), a fegyver erejét (ATTACK),

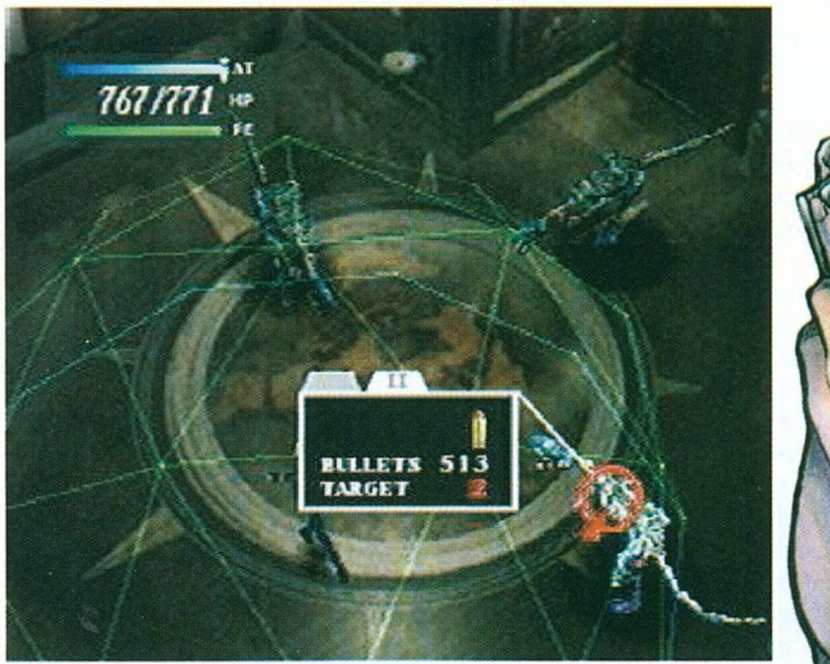






támadási távolságát (RANGE), tölténytárát (BULLETS), a pajzs védő erejét (DEFENSE), PE energiáját (PENERGY), és a kritikus helyzet beli védekező képességét (CRITICAL).

Rövid "automata" közjáték következik, amely során a főnöktől kapsz egy MOD PERMIT nevű papirost. A nagy irodától balra nyílik az öltöző, ahol a szekrényekben több dolgot is találsz. A folyosóról balra egy lépcső vezet a fegyverraktárba – ide elég sűrűn el kell majd



jönni. Itt találkozol először a fegyvertuningolással, és Wayne-nel, a raktárossal. Ha beszélsz vele, elmagyarázza, hogyan kell fegyvert tuningolni. Most elmondom én is, hiszen ettől függ a jövőbeli sikered. Tehát a TOOL segítségével kiszedheted egy adott fegyver PLUS tulajdonságait. Gondolom ettől a ponttól egyértelmű, hogy a TOOL lesz a játék legfontosabb tárgya, amit nagyon körültekintően kell elhasználni. Vizsgálj meg egy fegyvert: látod, hogy vannak BASE és PLUS jellemzői. Milyen erős (ATTACK), milyen messzire lő (RANGE) és hány töltény fér a tárba (BULLETS). És ehhez jön a PLUS. Na, most ha találsz egy erősebb fegyvert, akkor ki tudod szedni a régiből a PLUS-t, és áttenni az újabbikba, ami így még erősebb lesz (vagy vice-versa). VISZONT, a régi fegyver eltűnik! És, hogy ez miért rossz? Vannak a fegyvereknek, amelyeknek speciális tulajdonságaik is vannak. Ezeket a BASE és PLUS táblázat alatt láthatod, a SLOT-okban, kis ikonok formájában. Példának okáért alapfegyvered kettőt tud lőni, ezt egy kis pisztoly kép és mellette egy =2 jel mutatja. Van, ami hármat (vagy x-et lő), van, ami "random", azaz össze-vissza lő a célpontokra, tüzeset lő, mérget lő, meg még egy csomó minden. Ezeket is át lehet tenni, de akkor meg a PLUS veszik el. Így tehát a játék során többször hatalmas dilemmát fog majd okozni, hogy mit ments át a régi fegyveredből az újabba! És ez adja a Parasite Eve szépségét, hogy mindenki olyan fegyvert rak össze magának, amilyet csak akar! Azt még tudni kell, hogy a SLOT-okat is fejleszteni lehet. Minden fegyvernél meg van adva ugyanis, hogy hány SLOT-ja lehet (a kihasználatlanokat keresztben áthúzott téglalap mutatja), és ezeket is használatba kell majd helyezni. Ehhez kellenek az engedélyek a főnöktől (kétszer vagy háromszor is lehet kapni ilyet, dumálj a főnökkel, és a papír ott lesz a tárgyaid között), később pedig a TRADING CARD-ok. A kártyákért cserébe nyitja ki Wayne és Torres a SLOT-okat. A raktár egyébként arra is jó hely, hogy itt tárold az egyik ládában a felesleges, de később még hasznossá válható felszereléseket.

Szóval a raktárban vagy. Beszélgess a fiúkkal, kapsz egy szép új fegyvert, hiszen a "chief" megengedte. Fent a fő folyosón megismerkedhetsz Daniel fiával, Bennel. Rövid közjáték után nézz be a főnök szobájába (a nagy irodából nyílik, ugye), majd további átvezető részek következnek. Végül a folyosó jobb falán levő dupla ajtón távozhatsz az előcsarnokba, majd onnan kifelé.

A város térképén három helyre is mehetsz. Kezdj a múzeumban (MUSEUM).

A kocsiban kisebb beszélgetés következik, majd együtt mentek be a múzeumba. Az öreg főszer néhány szó után beenged. Indulj fel a lépcsőn, egy fél órába telik, mire a puffadt néger felér. Kutass egy kicsit az asztal környékén (lesz ott valami érdekes), menj még feljebb, majd együtt menjetek be az irodába. Marha hosszú dumálós rész következik, melynek végén ismét a térképre kerülsz. Válaszd a rendőrség épületét (NYPD).

A bázison kövesd Danielt, majd menj a folyosó végén levő terembe, ahol éppen eligazítás van. Itt dumálgass egy cseppet a főnökkel, röviddesen izgalmas híreket kapsz. Szállj újra kocsiba. Daniel a Central Parkba száguld.

A Central Park egy elég hosszú mászkálós rész lesz, sok csatával (meg telefonfülkékkel, ahol esetleg menteni tudsz). Ne ess kétségbe, mert a sok csata a szintlépéshez kell, így szépen komótosan menj bele minden bunyóba. Így lesz Aya-ból méltó ellenfél Eve számára. Ballagj végig a kacskaringós úton. Az állatkerti rész egyik helységében van egy kisszekrény, melynek fiókjában találsz egy fontos kulcsot, e nélkül nem mehetsz majd tovább Az egyik berendezési tárgyat el is tudod tolni, itt egy rejtett fegyvert vehetsz fel. Rövidesen egy elágazáshoz jutsz, ahol a hosszabb, több cuccot ígérő vagy a rövidebb, de "cucctalan" utat is választhatsz. Minden zug (az oszlopok mögött pl.), minden sarok, terem és minden szoba tárgyakat rejt. A park legvégében végre megtalálod a színpadot, ahol Eve éppen ismét "megrázó" előadást tart. Ismét feltűnik a misztikus kislány, ami megmutatja az utat a színfalak mögé. Menj fel Eve-hez, aki menekülőre fogja a dolgot. Most egy hosszú labirintusos rész következik. A kislány néha feltűnik, jelzi, hogy merre kell menni, de ha minden fegyvert fel akarsz venni, szépen járd végig az összes utat. A legfontosabbak a TOOL-ok, mert ezekből keveset találsz, és nagyon hasznosak.

Az út végén elérkezel egy kis térhez, ahol egy telefonfülke van. Itt tudsz menteni (ha nem kell a bonusz pont), most egy főellenség jön.

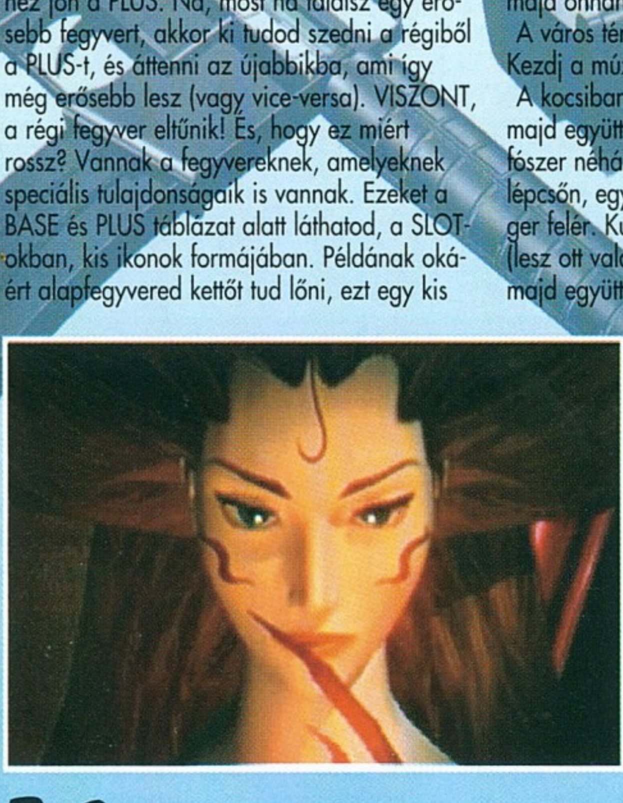
A kígyó minden részének egyenként 200 HP-je van.

Ez egy négy részből álló kígyó, amely mindig másik fejét dugja ki. Ezért elég sokáig kell lőni, és a maradék is egyre erősebb lesz. Végül már csak egy kukac marad, egy óriási. Ha ezt is sikerül legyőzni, menj tovább, ahol végre elkapod Eve-t. Beszélgess vele, furcsa kalandban lesz részed. Megint meg kell küzdeni vele, és habár igen szűk helyed lesz csak a manőverezésre, nem okoz majd problémát a legyőzése.

Eve-nek ebben a csatában 300 HP-je van.

A kocsi közepén szambázva Eve támadásai gond nélkül kikerülhetőek.





PARAZITA VARÁZSLATOK

Közben itt az idő, hogy a parazita varázslatokról is beszéljünk.

Hiszen a sok hasznos tárgy önmagában nem elég, hiszen előbb-utóbb elfogynak. A jó játékos a tárgyak és PE varázslatok kombinációjával jut egyre előrébb! Összesen 15 dolgot tudsz megtanulni a szintnövekedés közben. A varázslat mögött a zárójelben az a szintet jelzem, ahol megtanulod az adott dolgot.

Heal 1 (1) – 30 HP gyógyítás.
Scan (4) – Bizonyos ellenfelek HP-jét és gyenge pontjait tudod meglesni vele.
Slow (7) – Egy körig lelassítja az ellenfelet.
Detox (9) – Meggyógyítja a mérgezést.
Heal 2 (11) – 60 HP gyógyítás.
Barrier (13) – A bekapott találatokból PE energiát kreál, egyfajta pajzs.



Energy Shot (15) – Az összes PE felhasználásával egy nagy energialövedéket nyomhatunk el.
Confuse (17) – Megzavarja az ellenfelet.
Haste (20) – Gyorsabban telik be Aya AT energiája.
Heal 3 (22) – 280 HP gyógyítás.
General Heal (25) – Teljes gyógyítás.
Medic (28) – Kigyógyít minden "betegségből".
Preraise (30) – Ha meghalsz, újraéledsz tőle.
Full Recovery (32) – Teljesen feltölti a HP-t, és minden bajból kigyógyít.
Revalate (33) – Aya átváltozik, és keményen elnáspángolja az ellenfelet.

Ezen varázslatok közül a legtöbb haszontalan, felesleges. Szerintem érdemes viszont mihamarabb elérni a 15-ös szintet, mert a játék elején a főellenségekhez az Energy Shot nagyon jól jön.

DAY 3 – SELECTION

A harmadik nap egy furcsa szobában ébredsz. Cucc a sarokban, menj ki. Itt megismerkedsz Maeda-val, a japán tudóssal. Megérkezik Daniel is, de mielőtt továbbmennél kutass egy kicsit a szemétben, hátha találsz egy TRADING CARD-ot. Ezután gyalogolj fel a fegyverboltba (jó belépője van a négernek). Itt 8 tárgyat találsz majd. Indulj el a másik irányba, itt a gyógyszertárat találod. Körülbelül 9 cucc van elrejtve, ezek közül több tuning felszerelés! Végül sétálj vissza a kocsihoz, beszélj mindkét fiúval és szállj be a kocsiba.

A térképen válaszd a múzeumot, és dőlj hátra, mert hosszú átvezető rész következik. Amikor visszakapod az irányítást a rendőrségre leszel, éjszaka van. Menj a rendőrségre.

A bázist kissé átrendezték. Beszélj a földön fekvő emberrel, majd szépen járd végig az egész földszintet (az összes szobát), mindenkivel válts egy pár (nekik utolsó) szót. Ha ezzel kész vagy, menj le a fegyverszobába. Itt Wayne átveszi az "üzletet", és jó alkalom ez a tuningolásra is (ha van TRADING CARD-od). Ha van még a környéken hely, ahol nem jártál, menj be oda is.

Most irány a felsőbb emeletek. Túl nagy dologgal nem fogsz találkozni, menj egyre feljebb, minden szobát végigjárva, a sebesülteket kikérdezve. A egyel feljebb találkozol egy doktornővel, aki kérésedre TELJESEN felgyógyít. Ez azt jelenti, hogy valami készül...A másik szobában vizsgáld meg a testet – egy kulcsot találsz nála. Ezzel majd kifelé menet ki tudsz nyitni egy szekrényt az öltözőben, ahol szupi kis cucc lapul! Egyelőre azonban menj tovább, a lényeg az utolsó ajtó mögött van. Fuss oda a gyerekhez, majd készülj fel a legrosszabbra.

A kutya bal fejének 300, a középsőnek 450, a jobb oldalinak 200 HP-je van.

A háromfejű kutya nem nehéz ellenfél. Szerintem a jobb fejével kezdj, mert az a leggyengébb.

DAY 4 – CONCEPTION

A konferencia után menj fel abba a szobába, ahol a dokinő meggyógyított. Itt találod Maeda-t, akivel beszélgess el. Éjszaka van, mi is lehetne a következő célpont, mint a kórház (elvégre ez egy horror játék, vagy mi).

Érkezés után Maeda ad egy szerencse talizmánt. Ebből a játék során összesen négyet kapsz majd, én mindig magamnál tartottam őket...hátha. Az előcsarnok felfedezése után balra indulj tovább. Újra itt a kislány, talán nem árulok el titkot ha megmondom: ő Maya. Az intermezzo után nyisd ki a liftajtót a falon levő gombbal. Bent használd az indítópanelt, majd a szokatlan utazás után nyomd meg újra, így kinyílik az ajtó. Láthatod, hogy itt az áramellátással valami gond van. Indulj el előre, amíg átvált a képernyő. Pár lépcső fel, majd az első szobában jobbra egy csillogó tárgyra lehetsz figyelmes. Vedd fel, ez az 1-es biztosíték (Fuse 1). Fedezd fel a szobát, majd menj ki a felső ajtón (nem ahol bejöttél). Kövesd a Mayát a folyosó végéig, majd menj be a balra eső ajtón. A fiókban megtalálod a hullaház kulcsát (Autopsy Key). A függönyöket félrehúzva balra tudsz továbbmenni, majd a következő szobából a jobb-alsó sarokban levő ajtón ki. Futás végig a folyosón, majd nyisd ki a kosár melletti ajtót. Továbbmenve a szobában van egy szekrény, ami a 2-es biztosítékot rejti. Az égett test megvizsgálása után megleled a kék kártyakulcsot. Ezután hagyd el a szobát és menj végig a folyosón. Az ajtókat a kék panel megérintésével tudod kinyitni. Továbbmenve megpillantod Mayát, aki egy ajtóhoz vezet. Bent megtalálod a 3-as biztosítékot a jobb-alsó sarokban. A folyosó végén végre megtalálod a biztosítékdobozt. Tedd be egyenként a biztosítékokat, mind a hármat (jobb oldal), majd állj a karhoz a bal oldalon. Mielőtt visszakapcsolnád az áramot, először válaszd a "Repair the wires" opciót. Ezután felnyomhatod a powert.





A lifttel vissza tudsz menni az előcsarnokba. Szabad az út felfelé. Találkozol egy nővérrel, akivel beszélgess el. A jobbra eső szobában újabb nővérkét találsz, aki neked adja a zöld kártyakulcsot. Most már ki tudod nyitni a liftek mellett levő dupla ajtót a zöld panel megbabrálásával. A folyosó végén a szobában újabb főellenség vár.

A lifttel most már fel tudsz menni a 13. Emeletre. Az egyik szobában a falon van egy piros nyíl, erre nyomj rá. Most told el a gépet a fal mellől, így egy rejtett piros gombot találsz. Természetesen nyomd meg. Rövid mászkálás után újabb liftet találsz, ami felvisz a tetőre. Most meg kell küzdened egy hatalmas pókasszonnyal.

A póknak 750 HP-je van.

Ahogy vége a videónak, AZONNAL szaladj le a kép bal-alsó sarkába, ahol egy "ablakmosó" szerkezet segítségével tudsz megszökni. Mielőtt leérnél azonban a többiekhez, még le kell nyomnod egy mini ellenfelet.

(Folytatás a mellékletben)



ÉRTÉKELÉS

A Parasite Eve sokáig a kedvenc játékom volt, méghozzá azért, mert szinte tökéletes. Azt, hogy a történet brutálisan nyakatekert és érdekes, mi több izgalmas, nem is ecsetelem. Azt, hogy az FMV bejátszások gyönyörűek, és több van belőlük, mint eddig bármelyik játékban, meg sem említem. Ami talán visszás lehet az európai játékosoknak, hogy nagyon sok a harc – de aki úgy megy neki, hogy ez egy RPG kalandjáték, az talán nem is vár mást (mondjuk az EX GAME-ben a Chrysler Building-et már én is túlzásnak éreztem). A fegyverek sokfélesége, a tuningolás lehetősége egyszerűen fenomenális. A grafika hihetetlen, a zene betojás.

Gyakorlatilag egyetlen apróság jutott most eszembe, ami talán gond lehet – állati sok a játékban a párbeszéd. Ahogy néztem, majdnem 50-50% a játék és a duma+film! Aki nem beszél angolul, az talán fel sem fogja a sztorit – de aki érti a nyelvet, az is gondban lesz néha, hogy valójában ki-kicsoda.

Épp most hallottam, hogy a Square készíti a Parasite Eve 2-t...

Martin

PARASITE EVE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ OLYAN SZÉP, HOGY AZ MÁR FÁJ!
× NEHÉZ AZ EX GAME

97%

Egy cím, melyről már nem először hallunk. A Caslevania sorozat a videojátékok világában már kezd hasonlatossá válni a TV-csatornákon dívó szappanoperákhoz. A mexikói filmeposzokkal való hasonlítgatást azonban ne vegye senki se sértésnek, ezzel ugyanis csak a részek számára utaltam, és nem a minőségükre. (Egy öcska játékra egyébként sem szánnánk öt oldalt!)





A Castlevania sorozat immáron 14 éve indult útjára, és eddig mindig meg tudott újulni. Amint az várható volt, az N64 hardverével ezúttal a harmadik dimenzió meghódítása következett.

Stílusilag ez az új Castlevania a Zelda 64 és a Tomb Raider között helyezhető el. A szépsége és a feladatok ötletessége a Zeldával vetekszik, míg a figura nyomában járó "követő" nézet és a főhősök igen kifinomult mozgáskészlete pedig a Tomb Raiderrel. Amúgy persze megmaradt akciójátéknak az egész, szóval rengeteg ellenfél lekaszabolása illetve megostorozása után fejlődnek a karakterek, s a főbb helyszínek végén természetesen extra ellenfelekkel lehet megmérkőzni.

A jó öreg Erdélybe a 19. Században teszünk látogatást. De hogy hogyan is kerül a múlt századba Vlad "Dracula" Tepes? Ezt a kérdést nyilván csak azok teszik fel, akik még nem ismerik a sorozatot. A történet ugyanis arról szól, hogy a Sötétség Ura rendelkezik azzal a kellemetlen tulajdonsággal, hogy minden száz évben újjászületik, s ha ez bekövetkezett, a legenda szerint már csakis a Belmont família egy leszármazottja tudja elpusztítani. A feltámadás ideje éppen esedékes, szóval a legifjabb Belmont, Reinhardt máris úton van Dracula kastélya felé. A legenda ellenére azonban mások is megpróbálkoznak a harccal. Carrie Fernandez, a kislányos külsejű mágus szintén Dracula vérére feni a fogát – és valljuk meg, nem teljesen esélytelenül...

Igazság szerint itt most még két további szereplőt is fel kéne sorolnom; kár, hogy a Konami időhiányra hivatkozva – hogy a játék végre-valahára megjelenhessen – végül kihagyta a még két tervbe vett karaktert. Sajnálatos, mert Cornell Reinhardt például attól lett volna különleges, hogy képes átalakulni farkasemberré, Kola (egy robosztus figura) pedig egy motoros láncfűrésszel jeleskedett volna. Ráadásul ha belegondolunk, hogy a több szereplőhöz esetleg még több pálya is dukált volna, még több okunk van a búslakodásra...

Na de hagyjuk, hogy mi lett volna; inkább azt nézzük, mi lett végül valóban! Két szereplő közül választhatunk, akik nem csak a harcmodorukban különböznek: a teljesítendő 10 szinten belül 3-3 pálya csak az egyik vagy a másik szereplővel hozható be. Mind a grafika, mind a gyönyörű zenei betétek borzongtató hangulatot árasztanak, ugyanakkor igazán mulatságos, ahogy például a csontvázharcosokat ízeikre szedhetjük, szóval izgalmas és szórakoztató perceknek néz elébe, aki a játékot megveszi. A csodásan animált karakterek mozgása tökéletes összhangban van az irányítással, s külön kiemelném a látványos kameramozgatást. A kamera mindig automatikusan a legideálisabb szögbe áll be: mindig minden képben van. Ha például egy keskeny pallóra lépünk fel, automatikusan a pallóval áll egy síkba a nézet, ha pedig egy főgonosszal küzdünk, mindig a szörnyetegez igazodik a szemszög!

Most pedig ismertetném röviden, kik is játsszák a főbb szerepeket.

A SZEREPLŐK

Reinhardt Schneider

Ralph, Simon és Richter után most Reinhardton a sor a Belmontok közül. Reinhardt követi a családi tradíciót, s ő is a vámpírok üldözésére teszi fel az életét. Azonnal megérezte, hogy az utóbbi időben gonosz aktivitás mutatkozik, s ezért magához vette a Belmont klán becses fegyverét, a szent ostort, és nyomban útnak indult.

Carrie Fernandez

Régi spanyol család utolsó sarja ez a 12 éves kislány. Állítólag a családja – akiktől még kisgyerek korában elszakadt – különleges varázserővel rendelkezett, s ezért boszorkányoknak bélyegezték őket. Carrie egy különleges energiagömböt képes az ellenfeleire bocsátani: ezt a képességét tehetetlen dühében fedezte fel akkor, amikor faluját és nevelőanyját démoni erők mészárolták le.

Charlie Vincent

Egy önjelölt vámpírölő, aki pusztán idősebb kora miatt a legtapasztaltabb szakembernek képzeli magát. Minden vámpírellenes felszerelési tárggyal rendelkezik, amit könyvben valaha olvasott, s valójában egyedül akar szembeszállni Draculával.

Renon

A játékban Renon egy személyben testesít meg egy egész üzletet. Borostás arca, és kellemes szabású öltönye valójában egy démont rejt magában. Látszólag kedves, és nyájas, viszont az eladási árai egészen másról tanúskodnak.

Malus

Malus egy ártatlan fiúcska, aki a falujában történt borzalmak elől Dracula kastélyához menekül. Lehet, hogy nem a legjobb utat választotta...



Rosa

Egy fiatal lány, aki bár vámpírrá vált, megőrizte emberi tulajdonságait, s ezért Reinhardt nem tudja megölni. Dracula alkalmazásában áll, a kastély rózsáit gondozza.

Actrise

Actrise, a boszorkány – hogy növelje gonosz varázserejét – Dracula szolgálatába állt. A némber maga dicsekszik el azzal, hogy amikor 100 gyerek lelkét gyűjtötte, a saját lányát is megölte.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az alapbeállításnál a gombkiosztás a következőképpen alakul. A Z- nyomva tartva tudunk lehajolni, illetve úgy járni. Az A-val ugrálunk – ha folyamatosan nyomjuk, kapaszkodhatunk! A B-vel a varázsfegyverünket hozhatjuk működésbe – ha nyomva tartjuk, izzíthatjuk Carrie energiagömbjét! A speciális fegyvereinket az alsó kameragombbal aktiválhatjuk, kardozni pedig a bal C-vel lehet. Ha fel akarunk venni valamit, vagy ki akarunk nyitni egy ajtót, a jobb C-t kell használnunk. A felső C-t lenyomva végül bármikor körülnézhetünk, az R-rel pedig menetirányba állíthatjuk a nézetet.

A FŐBB SZABÁLYOK

Ami a játék atmo[szfér]áját illeti, már a névbeírás is roppa[nt ha]tásos: kiderül, hogy a holtak könyvéne[k, a N]ecronomiconnak a lapjaira iratkoztun[k].

Figyelem: az Eas[y fok]ozat választását egyáltalán nem a[jánl]om, ugyanis semmivel sem könnyebb, mint a normál. Mindössze annyi a különbség, hogy kimeríthetetlen pénztárcával rendelkezünk. Ez persze nem egy hátrány, csakhogy aki a könnyebbik utat választja, az készüljön fel arra, hogy félúton a gép egyszer csak megállít parancsol! Elég hülye ötlet egy kalandjáték esetében félbeszakítani az akciót – ezért is szóltan előre...

Mindjárt induláskor szemet szúrhat, hogy a felső sarokban egy óra helyezkedik el.

Ez hasonlóan a Zeldához egy kissé felpörgetve jár, azaz folyamatosan telnek az éjszakák és a nappalok. Egyes dolgokat majd csak bizonyos napszakokban lehet megtenni – de erre a leírásban úgyis kitérek.

A 3D ellenére sok elemet áthoztak a régi Castlevaniákból: ilyen például a tárgyak felvételének módja. Mindenütt törjük szét a gyertyatartókat, a fáklyákat és az egyéb törékeny dolgokat – sokféle kacat kerülhet elő. A



"használni" gombbal a bútorokat is átvizsgálhatjuk.

A TÁRGYAK

Fehér Kristályok: ezeknél a köveknél lehet állást menteni

Halálozás után a "Previous Saved Game"-mel indíthatjuk újra az állást, a "Restart this Stage"-dzsel pedig a szint elejére térhetünk vissza. Ez utóbbira akkor lehet szükség, amikor a mentett állás túlságosan is rossz (például kevés az energia).

Piros Kristályok: a speciális (dobálható) fegyverünk erejét növelik. A speciális fegyverek között nem lehet váltani, magyarul mindig az utoljára felvett marad aktív. Vigyázni kell tehát, hogy mit veszünk fel! (Ha a speckók használatára utalok a továbbiakban, az csak egy javaslatnak értendő, de nem kötelező.)

Pajzsok: powerupok, amik a varázserőnket (az ostor, illetve az energiagömb hatását) növelik

A felvehető spéci fegyverek:

Kés: a késdobálás csupán gyenge ellenfeleknél válik be

Balta: a baltacsapásokat még a robosztusabb szörnyek is zokon veszik

Kereszt: a keresztnek már spirituális hatalma is van, ráadásul bumerángként működik (bár ettől függetlenül fogyóeszköz)

Szentelt víz: kilocsolva elevenen égeti meg a vámpírokat – kár, hogy a gyorsabb ellenfeleket nem igazán lehet becélozni.

A következő dolgokat azért említem külön, mert ezekből vásárolni is lehet Renonnál::

Sült Csirke: 50%-nyi erőt ad vissza

Sült Marha: 80%-nyi erőt ad vissza

Elsősegély Csomag: igen erős gyógyító varázslat – mindent gyógyít

Tisztító Kristály: a "vámpírizmust" gyógyítja

Ellenszérumos Ampulla: a mérgezések ellen használandó ("poisoned" felirat figyelmeztet rá)

Nap Kártya: előresietteti az időt napfelkeltéig

Hold Kártya: előresietteti az időt naplementéig

AZ ELLEN

Az összes közönséges ellenfelet most nem óhajtom felsorolni, csupán a vámpírokról szólnék néhány szót. A vámpírok legellenszenvesebb húzása, amikor a vérünket szívják. Nem elég, hogy a vérünkkel tápláljuk őket, még vámpírrá is változunk – vagy legalábbis megindul rajtunk az átváltozás. A betegségből úgy tudunk kigyógyulni, ha a már említett "purifying", azaz tisztító gömbbel kezeljük magunkat. Vámpírként folyamatosan csökken az energiánk, nem tudjuk magunkat gyógyítani, enni sem bírunk, ráadásul a varázserőnk is elhagy. Éjszaka a vámpírok átkozottul kemény ellenfelek, szóval jobb, ha nappal küzdünk meg velük!

FOREST OF SILENCE

Egy viharos éjszakán érkezünk kalandozásunk első helyszínére, egy sötét erdőbe. Villámok döntenek le elénk két hatalmas fát – úgy tűnik, az Égiek sem akarják, hogy Dracula birodalmába hatoljunk. Hamarosan egy hullába botlunk, de ami rosszabb: mellette egy csontváz éledezni kezd... A csontvázharcosokkal nem nagyon kell foglalkozni. Ez egyébként a játék egészére is vonatkozik: az apró-cseprő ellenfelekre nem feltétlenül kell gondot fordítani. Legfeljebb arra használhatjuk őket, hogy pénzt, kristályokat és egyebeket vegyünk el tőlük.





Már az első pályán rögtön a mélyvízbe kerülünk: az utunkat álló nagykapu zárját leverve egy hatalmas csontváz jön elő. (Itt a kisebb kriptaszökevényekkel már csak azért sem kell bajlódnunk, mert Mr. Nagydarab úgyis eltapossa, illetve agyonüti őket, miközben velünk hadakozik.) A nagy csontváz egy bunkóval hadonászik, ám könnyű kiszámítani a támadásit, így gyerekjáték közeli csapásokat bevinni neki. A csontváz az első "menet" után elhúzza a csíkot, és majd csak a pálya végén látjuk ismét.

Az erdős pálya "Y" alakú elágazásokból áll: az egyik irányba mindig egy rács van, a másik irányban pedig annak a kapcsolója. (A szobor után mindössze annyi a változás, hogy mindez duplán van kombinálva.). Komoly kihívást főként a kapcsolók megközelítése jelent: szakadékokon kell átkelnünk hozzájuk, avagy mérgező vizű folyó medrébe kell leereszkednünk – szóval egy elhibázott ugrás egyenlő a halállal. Útközben két kisebb főnökkel is találkozhatunk: egy tigrisemberrel, aki amúgy elég lomha állat, később a kriptáknál pedig egy farkasember keseríti meg az életünket. A farkasember igen gyors, viszont ha mi is sűrűn változtatjuk a helyzetünket, nem tud csak úgy a nyakunkba ugrani.

További jó tanács: a bombafejű csontvázakkal mindig távolról végezzünk – késsel dobáljuk őket. A nagyfőnök ismételt felbukkanásakor egyébként még motoros csontvázak is támadásba lendülnek, ám ők inkább csak a hangulatot fokozzák, de a veszélyt nem. Néhány csapással leszedhetjük őket a bringájukról.

DRAKULA ÉL, DE NEM SOKÁIG...





CASTLE ENTRANCE

A várkapun belépve a külső és a belső kapuk közé szorulunk. Két ajtó vezet oldalra, pontosabban áthaladva rajtuk felfelé. Az egyik zárva van. Itt rögtön a játék egyik legidegesítőbb része következik: a felfelé vezető csigalépcsőt leomló platformok, lecsapódó pengék, tüskés kövek, denevérek, és tüzet köpködő koponyák tarkítják. A lényeg, hogy nem szabad sietni. Bőven van idő megfigyelni, milyen szabályok szerint fordulnak át a tüskés platformok, és hogy mikor kell átsurranni a pengék alatt. A legfelső szinten egy újabb főellenség egy zárszerkezetet őriz.

A kétfejű Hidra

A kétfejű szörnyhöz nehéz jó taktikát kitalálni. Úgy kell terelni a két fejet, hogy sose nézzen mindkettő a hősünkre, különben garantált, hogy valamelyikük fagyos lehelete célba talál. Szorult helyzetben a bejárat mögött kereshetünk fedezéket. Érdemes használni valamilyen speciális fegyvert.



Battle view



Normal view

A Hidra által őrzött szerkezet az egyik belső kaput nyitja, s ezzel visszajuthatunk a földszintre. Lent vegyük fel a kulcsot (a középső fáklyából kell kiütni), majd mentsünk állást, ugyanis a másik ajtó egy még kombináltabb "csigalépcsőhöz" vezet... A lépcső végén elsőként játszik szerepet a napszak: a holdas ajtót csakis éjszaka lehet felnyitni. Az ajtó mögötti második zárszerkezet végül megnyitja a gonosz otthonába utat. Az érkezésünkre még Dracula is felfigyel, aki egyelőre csupán "kedves" szavakkal üdvözöl minket: "Aki kihívja maga ellen a sötétség urát, az halál fia! Gyere, találkozz a végzeteddel!" – figyelmeztet.

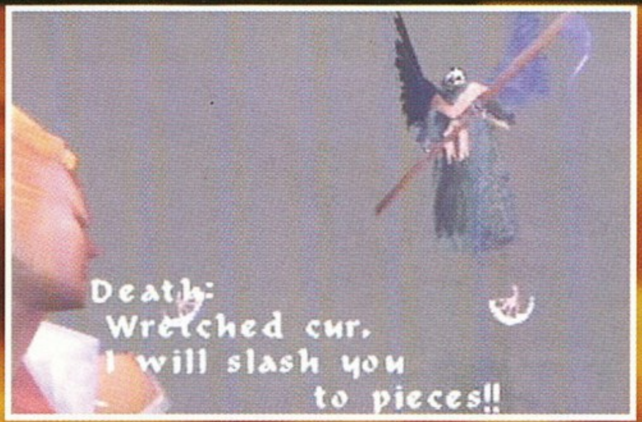
VILLA

Dracula villáját néhány hűséges Cerberus őrzi. Egyre vadabb ebek támadnak ránk, a kertből tűzfúvó Cerberusok jönnek, majd egy koromsötét Cerberus. Egyszerre csak egy kutyussal foglalkozzunk – mondjuk locsoljuk meg őket egy kis szenteltvízzel.

A díszkút körül állást menthetünk, majd benyithatunk a házba. Bent egy vámpír várja a látogatókat. A lépcsőn elég szerencsétlenül mozog szegény, szóval ott intézzük el. Az emeleten csupán egy ajtó van, ami egy télikertbe vezet. Várjunk éjjel 3-ig, amikor is Rosa, a vámpírlány öntözi a rózsáit – vérrel. A fura módon barátságos vámpír a levéltárba irányít minket, aminek a kulcsát egy előző kalandornál hagyta – ő Charlie Vincent lesz. Rögtön ahogy felmegyünk a lépcsőn, balra találjuk Charliet. Ismerkedjünk meg vele, kérjük el a kulcsot, majd irány a folyosó túlsó vége, ahol váratlanul egy falubéli nyitja ránk az ajtót... Csakhogy a tükörben mindössze magunk vagyunk! Győzzük le a vámpírt. A levéltárban találjuk később a kertkapu kulcsát. A kertbe az emeleti bálteremből lehet lejutni. (Ahol olyan gyönyörűen lengeti a függönyöket a huzat.) Mielőtt lemennénk azonban, a trófea mögött egy kis energia vár ránk, az egyik vázában pedig a raktár kulcsa. A szomszédos kis raktárban állást lehet menteni!

A lépcsőnél először találkozunk Renonnal – a jól öltözött, irattáskás üzletemberrel, aki egyenesen a pokolból jött. A démon azonban szerencsére nem értünk jött: csupán seftelni akar – pénzre úgy tűnik, még a pokolban is szükség van. Eszméletlen drága minden. Innentől fogva több helyen is találkozunk földön heverő papírtekercsekkel (Renon szerződéseivel), melyekkel Renont idézhetjük meg.

A kertkaput kinyitva rögtön balra induljunk el, s egy kisgyerekkel futunk össze – Malussal. A gyerek elmondja, hogy a szüleit a vámpírok ölték meg, s elölük menekült a kertbe. Nem sokáig beszélhetünk azonban: hirtelen két kutya bukkan elő a bokrok közül, a gyerek pedig eliszkol. Kövessük őt! A játék egyik legszivatósabb része következik. A kutyák azonnal szájzárat kapnak, amint belénk marnak, s csak azután engednek, hogy megkínáljuk a fejüket néhány csapással. Ráadásul időközben jön a gazdi is, méghozzá "társasággal" – egy láncfűrésszel hadonászik. Végül hogy teljes legyen az "élvezet", az elmondottakhoz hozzátartozik, hogy mind a kutyák, mind a láncfűrészes pasas halhatatlan! Csupán elkábítani lehet őket – szóval a legegyszerűbb, ha nem hagyjuk elkapni a grabancunkat. Erre van egy egyszerű módszer: ugráljunk futás közben. Olcsó módszer – de életet ment!



A fiút követve a "T" elágazásnál jobbra forduljunk, ugyanis balra túl kicsi a lyuk, amin Malus átbújik. Utána ne forduljunk jobbra, hanem fussunk tovább, és térjünk vissza az útra, amin Malus menekül. Miután távoztunk a kerítéses térről, hanyagoljuk a balra irányt, s csak a toronynál válasszuk a bal folyosót. Ott aztán forduljunk jobbra, és minél hamarabb menjünk ki az ajtón.

Ezzel Malust biztonságos helyre kísértük, mi pedig felvehetjük a rézkulcsot, amit a kertfal egyik beugrójában találhatunk. A folyosó vége a kastélyba nyílik, ahol tegyünk egy kört, és menjünk megint a kertkapuhoz. Ezúttal fussunk egyenesen az első toronyig, majd ott forduljunk jobbra: ott van a rézajtó... A patak mentén gyűjthetünk egy kis élelmet, majd távozhatunk a kertből.

A vámpírpáros

Itt is kitűnik a remek rendezői munka: a közjátékban először csupán egy női hulla pottyan le a plafonról – pár pillanattal később ő lesz a női tagja a vámpírpárosnak. Először azonban "apucit" kell legyőznünk! Mivel felülről ugrik ránk, a szenteltvíz használatát tudom javasolni. Ha szétterítünk a földön egy kis szenteltvizet és a közepébe állunk, egyenesen a "purgatóriumba" ugrik a szerencsétlen vérszívó, ami néhány kardcsapással fűszerezve igen hatásos tud lenni... A női vámpír kicsit gyorsabb, ám hasonló módszerrel ő is eltakarítható. A győzelmünk után ugorjunk le a koporsóba.



Boss view

TUNNEL

(Reinhardt pályája)

A föld alatti barlangban először is jussunk át a lecsapódó pengéken ("ijesszük be" őket) és liftezzünk le. Lent először úgy tűnik, egy szex-jelenet következik, ám az erotika – amint a fürdőző lány alsó teste is kiemelkedik a mocskos vízből – hirtelen átcsap horrorba. A póklábú menyecskékkel szemben megint csak a szenteltvíz (esetleg a kereszt) bizonyul hatásosnak.

A vizet kerüljük el a szigeteken keresztül, majd használjuk a további liftet (balra). A következő szinten a jobb oldali tavon keljünk át, s másszunk fel a bal felé található piros darura. A táblánál szálljunk le, és várjuk meg a kék kart. (Közben ugorjuk át az aranyszínű karokat, mert visszalöknek a pálya legelejére és tölthetjük újra a legutóbbi állásunkat.) A kék karról az első adandó állomásnál szálljunk le, s liftezzünk fel.

Fent a napfényes kaput kinyitva tanúi lehetünk, amint Rosa éppen meg akarja ölni magát, ám hősünk – egy vámpírólótól különös módon – megmenti őt. Rosa figyelmeztet: ezért később meg kell lakolnunk...

UNDERGROUND WATERWAY

(Carrie pályája)

A szennyvízcsatornában egy remek effektussal megoldott vízesés vonja magára a figyelmünket, ám ezt rögtön ki is kéne kapcsolnunk. Keressük meg a taposókapcsolót, és menjünk tovább a szárazzá vált útsza-



kaszon. A csatornából gyíkemberek bújnak elő, de azt hiszem csak időpocsékolás vesződni velük. Csak arra vigyázzunk, hogy mérgező savat köpködnek! Ezután megint taposókapcsolók felkutatása a dolgunk: az első közülük a rácsot nyitja a lecsapódó tüskéknél, a rács mögötti második pedig az újabb vízesést szünteti meg.

Az egyik falon felfigyelhetünk egy Tomb Raideres kapaszkodóra is: ez Renon szerződéséhez visz minket, szóval nem muszáj átmászni rajta.

A pálya végén egy újabb ábrás ajtóhoz érkezünk: ezt azonban csakis nappal lehet kinyitni. Itt megint egy ismerőssel gyarapodunk: Actrise-szel, a boszorkánnyal, aki rá akar minket beszélni, hogy Dracula szolgálatába szegődjünk. Egyelőre ad némi gondolkodási időt, és azzal eltűnik.



CASTLE CENTER

A kastély középső része a legösszetettebb és leghosszabb pálya, ezért itt most részletesebben írom le az eseményeket. Igen érdekes feladat vár ránk: be kell robbantanunk a földszinten található aréna falát – de előtte még el kell távolítanunk a falat védő pecsétet. Szintén a földszinten található a kínzókamra is, ami azonban kezdetben zárva van. Menjünk hát be a földszint harmadik ajtaján, s irány fel. Sajnos közben jónéhány vámpírt kell likvidálnunk, de muszáj, mert addig nem nyílik a rács. A következő szinten található a távozásunkhoz majdan szükséges lift, ami azonban még nem működik. Érdemes megnézni a szobrot – különös dolgot olvashatunk le róla, s közben még különösebb dolog történik. (A hasonló szobrok szintén fontos információt hordoznak.) Folytassuk az utunkat felfelé. A lépcsőfeljárónál az északi irányt válasszuk, ahol egy szörnytermelő gépet találunk. Nyírjuk ki még frissiben az összes gyíkembert! Utána egy leszakadt lépcsőn keresztül két üveg-lovaghoz, majd két vámpírhoz jutunk, végül egy folyosóra lyukadunk ki néhány tűzfúvó szoborfejjel – simán fussunk át köztük. Erről a folyosóról nyílik az elátkozott gyíkember terme – egy szerencsétlen figura, aki valójában ember. Onnan ismerhetjük meg, hogy menekül a támadásaink elől. Beszéljünk vele, mire elárulja, miként lehet Mandragórát és Nitrot felhasználva bombát készíteni, valamint odaadja a kínzókamra kulcsát. A szomszédos szobában található a nitro (ahol mellesleg Malus is felbukkan és elég furcsán beszél), a mandragóra pedig a kínzókamrában van! A raktár ládái között egy elsősegélydobozt találhatunk! Nitrot is rögtön magunkhoz vehetünk – ám vigyázat: egyetlen rázkódás (azaz ugrás) elég ahhoz, hogy felrobbanjon! (Ha véletlenül veszünk fel Nitrot, a szemétledobóhoz hasonló tároló segítségével szabadulhatunk meg tőle. A tároló ajtaja több teremben is fellelhető a falon.) Vigyük ki a folyosóra a repedezett fal mellé, és hozzunk fel mandragórát. A falat áttörve vásárolhatunk Renontól, majd egy könyvtárba érkezünk. Keressük meg a kapcsolót, ami a plafonon nyit egy csapóajtót és másszunk fel. Másszunk még feljebb, mire végül egy planetáriumba jutunk. Az isten-szobrokról leolvasottaknak megfelelően állítsuk be a kis szobrokat a megfelelő csillagképekhez. A színeknek megfelelően a következő sorrendet kell felállítanunk: Arany (Gold) – 2, Piros (Red) – 4, Kék (Blue) – 8. A szobrocskák valamiféle varázslatot szabadítanak fel, ami eltünteti a lenti pecsétet. Most már csak robbantanunk kell. De van egy bökkenő: a raktárból nem tudjuk zökkenőmentesen levinni a nitroglicerint. A megoldás az, ha a raktárat a másik oldalról közelítjük meg: az emeleten lépcsőfeljárónál tehát most a másik irányt válasszuk. A nagy fogaskerekek után irány fel, a konyhában végezzünk a szolgákkal, a műszaki kiállító teremben nézzünk szét a tárgyak mögött, majd osonjunk el a lecsapódó tüskék alatt. Vegyük magunkhoz a nitrot és irány a földszint. A legnagyobb kihívást a fogaskerekes terem jelenti: mivel nem ugorhatunk le, egy keskeny pallón kell átkelni, majd muszáj a fogaskerekek csatornájában haladnunk, ugyanis csak onnan van feljáró.

Miután elhelyeztük a nitrot az aréna fala mellé, hozzunk mandragórát is és robbantsunk. A falon ütött lyuk mögött egy hatalmas kristály válik láthatóvá, amiből megint valamilyen ismeretlen varázslatot szabadíthatunk ki. Ez fogja beindítani a fentebbi teremben a liftet – de ami rosszabb: beindítja, pontosabban életre kelti az aréna szörnyetegét is.



A Bika

A bika legyőzéséhez az a legfontosabb, hogy ne kerüljünk a szeme elé, ugyanis a szörnyeteg sugártámadásai halálosak. Az is lényeges, hogy mindig egyazon testrészét támadjuk, mivel ha már megcsonkítottuk, tehetetlenné válik. Ha például a hátsó lábai alá fűtünk be szenteltvízzel, hátulról kezdhetjük a darabolást, és úgy haladhatunk előre.

Vámpír Fernandez

A bika legyőzésével még nincs vége: amikor a lifthez igyekszünk, útközben egy újabb boss vár ránk. Carrie esetében ez egy rokon, akit Actrise már vámpírrá változtatott. A bájos kuzin igen hasonlóan küzd hősnőnkhöz, ám mi előnyben vagyunk annyival, hogy bármikor majszolhatunk egy kis sült húst. Amúgy elég gyenge ellenfél.

Rosa

Rosa – amint azt Reinhardtnak megígérte – ismét feltűnik. (Persze csak Reinhardtnak.) Rosa közelről karddal, távolról energiahullámmal támad. A dolog nyitja a távolságban van. Közel érve hozzá csapjunk oda az ostorral, majd továbbfutva kerüljük ki a szúrását. A nyilai elől pedig ne felejtsünk el lehajolni. Némi csetepaté után maga a Kaszás avatkozik be, és viszi magával Rosát. Ezek után irány a lift! A liftajtó kapcsolója oldalt van.

DUEL TOWER

(Reinhardt pályája)

Reinhardt hatodik szintje színtiszta akció. A terep kisebb arénákból áll, melyekben sorban Dracula négy csatlósával mérkőzünk meg. Egy leopárdot, egy farkasembert, egy minotauruszt, és végül egy tigrisembert kell a másvilágra küldeni. Ezek a kisebb főnökök nem jelenthetnek gondot: a másodlagos fegyverünkkel, illetve a szokásos kerülgetős/odacsapós technikával simán állhatjuk a sarat. A szintek között tüskés csapdák fokozzák az élvezetet. Az útvonal amúgy elég egyértelmű – vagy ha netán mégsem, hát körül kell nézni, merre van olyan platform, ami továbbvisz.

TOWER OF EXECUTION

(Reinhardt pályája)

Egy toronyban értelemszerűen a legfelsőbb szint elérése a cél. Itt sem kell magyaráznom az útirányt – a lényeg csupán annyi, hogy túléljük a csapdákat. A behúzódó platformokat alaposan figyeljük meg, majd jól időzítsük az ugrást! A legfelső szinten találjuk az átjárót a Room of Clockshoz.

TOWER OF SCIENCE

(Carrie pályája)

A tudományok tornya egy modern külsejű pálya elektromos kisülésekkel, fűtószalagokkal. A fűtószalagok találkozásánál lévő réseket akkor is ugorjuk át, ha ártalmatlannak tűnnek! A tornyot körbejárva egyre feljebb juthatunk, s végül egy laborban kötünk ki. Ott rögtön jobbra egy zárt ajtót konstatálhatunk. Az akváriumokban ázó embriókat gépágyúk védik. A földön lévő ágyúkat egyszerű likvidálni, hiszen ha túl közel állunk hozzájuk, a csövük a hátunk mögé fog célozni. A plafonról csüngő ágyúk meg azért könnyű prédák, mert egy energiagömb elég a leszedésükhöz. A cél: átkelni a szakadék felett. A túloldalról nyíló folyosó középső ajtaja mögül egy kulcsot hozhatunk ki, és máris nyílik a zárt ajtó. Onnan aztán egy másik kulcs kerül elő, amihez az ajtót persze megint csak a szakadék másik oldalán találjuk. A továbbiakban még egy kulcsot találhatunk, de az újabb zárt ajtó már csak extrákat rejt maga mögött.





TOWER OF SORCERY

(Carrie pályája)

A varázslatok tornyában kristályokon és kristálypallókon kell egyensúlyoznunk. A dologban a nehézség, hogy közben manók taszítgatnak minket, egyes platformok pedig időnként eltűnnek. A kisebb, lebegő kristályok szétverésével a középső, sárga platformot emelhetjük egyre feljebb!

ROOM OF CLOCKS

Ez nem is igazán nevezhető egy teljes szintnek: csupán az előszobája egy elkövetkezendő összecsapásnak. A gyertyatartók összetörésével némi extrákhoz juthatunk, vásárolhatunk is, majd a lifttel irány a csatatér.

A Halál

Reinhardt a Kaszással küzd meg. Eleinte csak az ostort használjuk ellene (amíg folyamatosan mozgunk, úgyis biztonságban vagyunk), s a "hajító-szerszámainkat" tartalékoljuk arra az időpontra, amikor majd a kaszáját és a látványos varázslatait próbálja bevetni. A győzelmünk után



ereszkedjünk vissza, ugyanis lentebb nyílik meg az átjáró a következő szintre.

Actrise

Carrie a boszorkánnyal hadakozik. A vasorrú kristályokat varázsol elő a földből, s magát is ilyen kristályokkal védelmezi. Körbe-körbe rohangálva a kristályok csak hébe-hóba okoznak sérülést, úgyhogy nem olyan veszélyes a dolog. A boszorkány körüli kristályok széttöréséhez inkább egy speciális fegyver ajánlott – amúgy könnyű mérkőzésről van szó, mivel a Haláltól eltérően Actrise végig egyhelyben áll.

CLOCK TOWER

Az óratoronyban hatalmas tengelyek és fogaskerekek látványa fogad minket. Ezen az egy helyen véleményem szerint nagyon ócskán van megkódolva a játék. Nem elég, hogy a fogaskerekek néha természetellenesen forognak egymáshoz képest, s ott is széttrancsíroznak minket, ahol az fizikai képtelenség, de ráadásul mindig halálpontosan a kerekek tetejéről kell elrugaszkodni. Ha egy kicsit is korábban vagy később ugrunk, csak egészen aprót szökken hősünk – pontosan akkorát, amivel frankón becsípődik a soron következő két kerék közé_ Az első teremben csakis felül, a vastag tengelyen van esélyünk átegyensúlyozni a kijárat felé, majd a túloldalt még egy kicsit vissza kell ereszkednünk, hogy felvegyük a kulcsot. A következő fogaskerekek vízszintesen helyezkednek el: a helyiség túlsó végében, a sárkánykoponyával védett alkóvban találjuk a kijárathoz szükséges kulcsot.

Az ezután következő teremben egy kicsit meg tudom érteni, amikor egyesek a kamerakezelést szidják. Először le kell ereszkednünk a hosszú tengelyen, majd át kell kelnünk az összeütköző fogaskereken: így jutunk el a kijárat kulcsához. Ezután vissza kell mászni a hosszú tengelyen keresztül legfelülre, és úgy tovább...

Az órák tornyából egy hosszú lépcsőn távozunk felfelé, s egy üres terembe érkezünk. Ott Renon vesz tőlünk érzékeny búcsút – ennyiből már sejteni lehet, hogy a végjáték következik. Ismét néhány lépcső után egy fáklyákkal szegélyezett bástyához jutunk...

CASTLE KEEP

Dracula

Szép piros szőnyeg vezet Dracula Gróf koporsójához, aki a kedvünkért nyomban meg is szakítja az álmát. Úgy tűnik derűsen ébredt: hahotázások közepette von kérdőre minket, hogyan merészeltük a Sötétség Urát zavarni. Azonban nem kell megijedni: a félelmetes külső – mint kiderül – még nem minden. Draculának mindössze annyiból áll a tudása, hogy eltűnik, megjelenik kedve szerint, és néha a homályos körvonalaival beijeszti a játékost. Könnyű megfigyelni, hogy mikor "szilárdult meg" teljesen: amikor ráállt a célkeresztünk, azonnal támadhatunk. Dracula energiahullámokat generál, tüzes denevéreket ereszt szabadon, lángot fúj, de mindezeket könnyű kikerülni. A gondok akkor kezdődnek, amikor netán a hátunk mögött jelenik meg, és túl közel kerül hozzánk. A leghatásosabb támadása – mily meglepő egy vámpírtól – neki is a vérszívás. Amikor a közelébe kerülünk, megpróbál magához szippantani bennünket, s ezt csak akkor hagyja abba, ha alaposan odapirítunk a képébe! Úgy vettem észre, a terem közepén sosem jelenik meg, szóval onnan célszerű nézelődni, hogy éppen merről várható.

Draculát meglepően könnyű legyőzni – habár jókedvvel, fenyegetőn távozik a körünkből, merthogy szerinte még nem nyertünk. Ezzel vajon arra gondolt, hogy majd a kastélya temet be minket? Meneküljünk az omladozó épületből!

A lépcsőn rohanva egyszer csak megjelenik Malus egy fekete Pegazus hátán. De hogy került már megint az utunkba? Rögtön személyesen kérdezhetjük meg tőle – úgyis egy zárt kapuhoz érkezünk, s így muszáj hozzá felmennünk a kéznél lévő lifttel.

Vlad Tepes

Malus nem várt fejleménnyel szolgál: az imént legyőzött figura csak az ő szolgája



volt. Vlad Tepes, a Sötétség Ura tehát nem más mint Malus – egy gyerek formájában született újjá a gonosz.

Ő is eltűnős technikát alkalmaz, csakhogy ez esetben három fényjelenség közül kell kiválasztanunk, hogy vajon hol fog megjelenni – egyfajta szerencsejáték az egész. Amint megjelent, azonnal támadnunk kell, különben hárítja az energialabdáival, illetve aztán el is tűnik. Az energialabdák elől egyszerűen csak hajoljunk le. Mellesleg ha lehasalunk, azzal egyben rögzítjük a célpont kijelölését, szóval Vlad bátyó nem térítheti el a támadásunkat. Néha energiahullámokat is generál: olyankor jobb távolabb húzódni.

A Sötétség Ura azonban még mindig elég puhánynak bizonyul: a fent leírt lehajolós technikával akár energiaveszteség nélkül is végezhetünk vele. Ez megint csak egyet jelent: a végső harc még csak ezután jön. De ki lesz az ellenfél? Dracula visszaváltozik Malussá, s egy gyereket csak nem ölhetünk meg! Szerencsére azonban akad valaki, akinek helyén van az esze: Charlie Vincent idejében érkezik, s egy kis szenteltvíz szétfröcskölésével nyomban demonstrálja, hogy a gonosz még mindig ott áll előttünk.

Dracula igazi arca

Dracula igazi mivoltának megtekintéséhez egy másik dimenzióba teleportálódunk. Örvénylő égboltú sivatag ad otthont a végjátéknak, s Dracula ezúttal már inkább egy százlábúval keresztezett sárkányhoz hasonlít. Itt már valódi harcra lehet számítani!

A legveszélyesebbek a keringő energiagömbök: ezektől maradjunk távol, ugyanis a földbe csapódva kisebb bomba hatásával egyeznek meg. Megint az a legfőbb szabály, mint a bikánál: maradjunk az ellenfelünk háta mögött. Ezzel kikerüljük, hogy a tűzlehelete elérjen minket, s már "csupán" a csapásaira, és a célkövetős tűzsárkányaira kell ügyelnünk, miközben bevisszük a szükséges találatokat. Mivel egyszer-kétszer úgyis sérülünk, ide mindenképp tartalékoljunk néhány sültet.



EGYÉB TRÜKKÖK ÉS TIPPEK

A TITKOS KRISTÁLYOK

A játékban van néhány nehezen megszerezhető speciális kristály, melyek jelentését nem írja ki a gép. Rögtön már az első pályán is akad egy ilyen: miközben átkelünk az egyik szakadékon, láthatunk egy lebegő platformot, rajta egy kristállyal. Ha megkockáztatunk egy ugrást, felvehetjük, de látszólag semmi haszna. Ha azonban végigjátsszuk a játékot, az új, "lenullázott" álláshelyen megjelenik a Hard opció, azaz keményebb nehézségi fokozatot is kipróbálhatunk.

További két speciális kristály található egyrészt a Tower of Execution pályán annak a folyosónak a végénél, ahova csak az elzárt execution kulccsal lehet eljutni, valamint a Tower of Sorcery szinten a kijárat előtt (egy fáklyánál), ahova egy láthatatlan platformon keresztül lehet eljutni. Hogy lássuk hova lépünk, dobjunk oda szentelt vizet! Ez a két kristály egy-egy új ruházatot biztosít a megfelelő szereplőnek – de persze ez esetben is csak a következő játéknál látjuk az eredményt.

ÉJFÉL A VILLA ELŐTT

A villa előtti kút tetején jónéhány extra figyelhető meg, ám nem lehet felugrani értük. Várjuk meg, amíg éjfélt üt az óra, mire a vízben látható platform felemelkedik, mi pedig felliftezhetünk vele.

TITKOS ZÁRADÉK

Amikor Renon elsőként beszél a köztünk és közte kötött megállapodásról, megemlíti, hogy nem mindent mondott el az egyezségről. Hogy mit titkolt el, azt csak akkor tudjuk meg, ha 30.000-nél több aranyat költünk el nála. Renon ekkor megunja a kufár szerepét, és nekünk támad!

JÓ ÉS ROSSZ BEFEJEZÉS

A leírásban csak a jó befejezésről tettem említést, pedig lehet, hogy közel sem alakulnak olyan kedvezően a dolgok. Megeshet ugyanis, hogy ha túl sok hold/napkártyát használunk fel, azaz túl sok nap telik el, akkor Charlie Vincent egyedül vág neki a Dracula elleni harcnak – és persze alul marad. Ez esetben a legvégén nem Draculával, hanem a vámpírrá változott Charlie-val fogunk megküzdeni.

V.Z.

CASTLEVANIA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁROLAG MEMORY PAK-RE

✓ IZGALMAS, KALANDOS MEGOLDÁSOK

× EGY-KÉT NAP ALATT VÉGIGJÁTSZHATÓ

93%

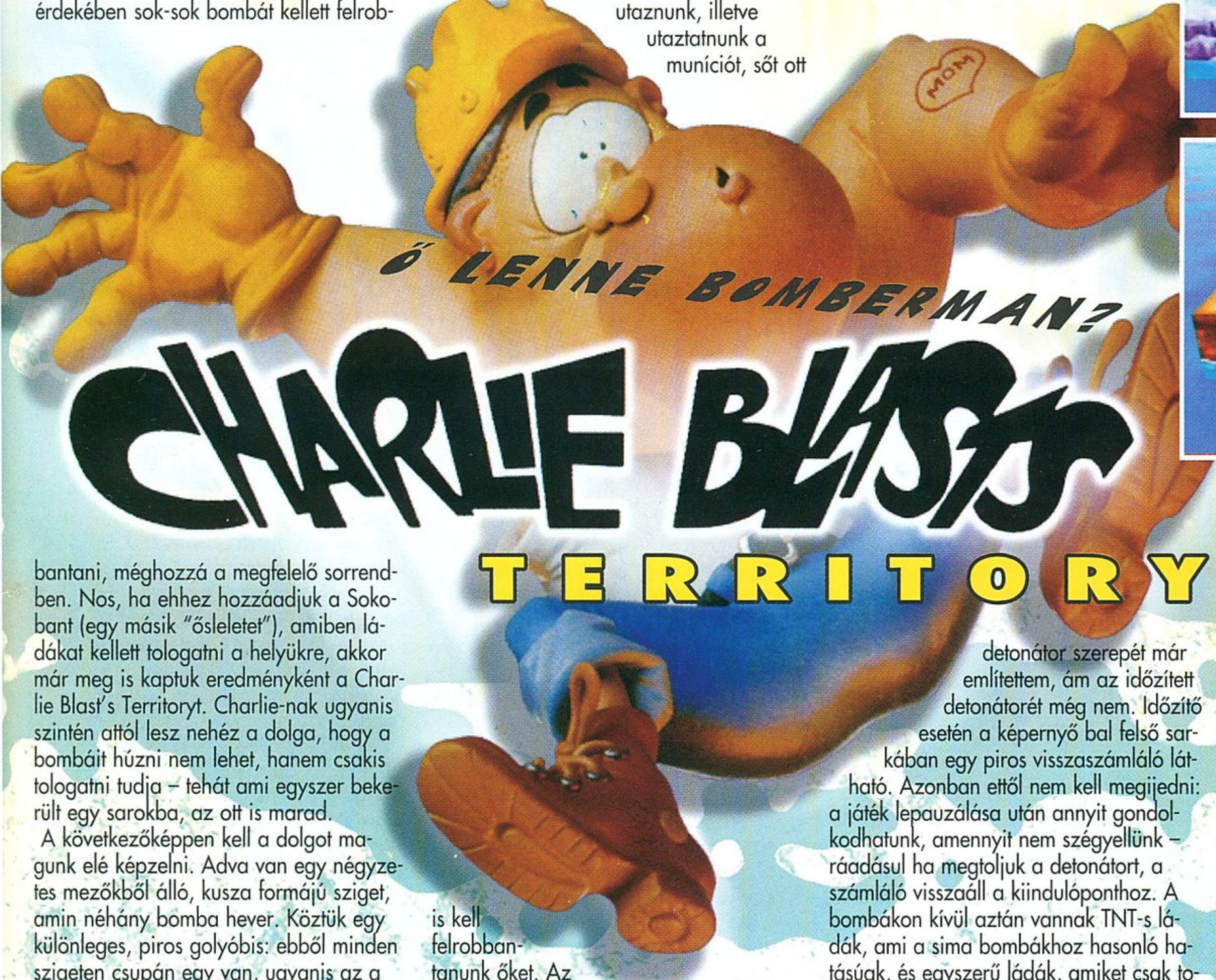
Ő LENNE BOMBERMAN?

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Bombák, dinamittal teli ládák, detonátorok: az átlagember számára veszélyes dolgok ezek. Nem úgy azonban Charlie Blastnak, aki nagy szakértője mindenféle robbanóanyagnak. Charlie olyan mesterien bánik velük, hogy egész szigeteket képes eltűntetni. Munkájában a legfőbb szabály: a láncreakciónak sosem szabad megszakadnia.

Vajon jöhet még olyan logikai játék, ami tökéletesen új? Hát nem is tudom. Talán már túl sok játék emléke él a fejemben, és ezért ott is asszociálok, ahol nem kéne, de a Charlie Blast's Territory láttán két ősrégi anyag jutott az eszembe. Emlékszik még valaki az amigás Bombuzalra? Egy jópofa kis figurával négyzetes mezőkből álló szigeteket kellett eltűntetni, s ennek érdekében sok-sok bombát kellett felrobbantani, méghozzá a megfelelő sorrendben. Nos, ha ehhez hozzáadjuk a Sokobant (egy másik "ősleletet"), amiben ládákat kellett tologatni a helyükre, akkor már meg is kaptuk eredményként a Charlie Blast's Territoryt. Charlie-nak ugyanis szintén attól lesz nehéz a dolga, hogy a bombáit húzni nem lehet, hanem csakis tologatni tudja – tehát ami egyszer bekerült egy sarokba, az ott is marad.





A következőképpen kell a dolgot magunk elé képzelni. Adva van egy négyzetes mezőkből álló, kusza formájú sziget, amin néhány bomba hever. Köztük egy különleges, piros golyóbis: ebből minden szigeten csupán egy van, ugyanis az a detonátor. A feladat "mindössze" annyi, hogy a detonátor aktiválása után láncreakció induljon be, azaz a pályán található valamennyi robbanóanyag a levegőbe repüljön. Minden bombának van bizonyos hatósugara, s ennek megfelelően kell őket összeláncolnunk, majd sürgősen eltakarodnunk mellőlük, nehogy emberünk légnyomást kapjon. A bombák elhelyezése persze sok nehézségbe ütközik, hiszen a szigetek formái egyre bonyolultabbak, és rajtuk egyre újabb akadályokba ütközünk: kaktuszok állják el az utunkat, a földből lándzsák türemkednek elő, és így tovább. Az első komolyabb kihívás az, amikor tutajokon kell utaznunk, illetve utaztatnunk a muníciót, sőt ott is kell felrobbantanunk őket. Az egymáshoz képest össze-vissza mozgó tutajok esetében nem árt megfigyelni, hogy a visszaszámlálás után (vagyis a kanóc meggyújtását követően) a mozgó tárgyak megállnak! Jó néhány pályával arrébb aztán olajfolton csúszkálhatunk. Átmenni ugyan át lehet rajta, ám áttolni bármit képtelenség. Vannak továbbá még egyéb "jópofaságok" is, úgymint futószalag, leomló platform, trambulin, s végül gumibója, mely megfordítja az emberünket a "rakományával" együtt. Igaz, ezek legtöbbje a változatosságon kívül könnyítést is jelent – véleményem szerint ugyanis a hagyományos "tologatós" feladványok okozzák a legtöbb fejtörést. (Amikor egy adott területen csupán egy megoldás létezik a bombák átcsoportosítására.)

A bombáknak több fajtája is van. Legtöbbször 2-es feliratot olvashatunk rajtuk: az ilyenek hatósugara csupán a mellettük lévő négy mezőre terjed ki. Az 1-es bombának "még kisebb" a hatósugara, tulajdonképpen nincs is. A 3-as bomba ezzel szemben a környező 12 mezőn is pusztítást végez! (Ha netán nem látjuk jól a számokat, a Z+le/fel irányokkal állíthatunk a kamera rálátásán.) A bombák néha be vannak ásva: olyankor nem lehet mozdítani őket.

A bombák egy speciális fajtája az elektromos bomba: az ilyen szerkezet mindig párosával jelenik meg, ugyanis működésileg össze vannak kötve. A detonátor szerepét már említettem, ám az időzített detonátorét még nem. Időzítő esetén a képernyő bal felső sarkában egy piros visszaszámláló látható. Azonban ettől nem kell megijedni: a játék lepauzálása után annyit gondolkodhatunk, amennyit nem szégyellünk – ráadásul ha megtoljuk a detonátort, a számláló visszaáll a kiindulóponthoz. A bombákon kívül aztán vannak TNT-s ládák, ami a sima bombákhoz hasonló hatásúak, és egyszerű ládák, amiket csak tologatni lehet. Ezeknek azért van kiemelt jelentőségük, mert a ládákra fel lehet ugrani, viszont a bombákra (közvetlenül) nem! (Tehát ha egy bombán akarunk átmászni, elé kell tolni egy ládát.)





Az egyjátékos, Puzzle módban 60 szigetet repíthetünk a levegőbe, s minden sikeres próbálkozás után "kódkártyákat" kapunk. Sajnos a kódos mentésen kívül más nincs, ami szerintem elég idegesítő... A pályákat illetően két fontos észrevételem lenne: egy utolsó bombát még a kanóc meggyújtása után is helyére tolhatunk, a megoldásból pedig néha a pálya formája is sokat elárul.

A maximum négy játékos részvételével játszható multiplayer módhoz 45 pályát lehet behozni (a Puzzle mód teljesítésével). A többjátékos mód játékmenete kiegészül némi területfoglalással, és – amennyiben a Survival Mode-ot választjuk – egymás kinyírásával.

A jó logikai játékok legfőbb jellemzője, hogy lehetetlen őket abbahagyni – nos, a Charlie Blast's Territory is ebbe a kategóriába tartozik. A pályák legalábbis nagyon ki vannak találva: annyit mondhatok, hogy garantált az agytorna. Az irányításnak viszont megvannak a maga jó, de sajnos rossz oldalai is. Nem lehet például leesni a szigetről, mint a Bombuzalban, ami szerintem jó – az ügyességi elem hanyagolásával így csakis a logikai feladványra kell koncentrálnunk. Ellenben nagyon rosszul működik a "vissza" (R) gomb, amivel ugyebár a véletlenül elrontott utolsó mozdulatot lehet törölni, és amire a kissé nehézkes irányítás miatt nagy szükség van. Sajnos nem csak a tologatásokat veszi a program mozdulatnak, így ha mondjuk elfordulunk oldalra, máris nem lehet törölni a legutóbbi mozgást. Jó, persze van újraindítás opció a pauzálás közben, de hát az mégsem ugyanaz.

V.Z.





CHARLIE BLAST'S TERRITORY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: PÁLYAKÓDDAL
RUMBLE PAK

✓ KITŰNŐ TERVEZÉSŰ SZINTEK
× AZ IRÁNYÍTÁS NÉHA MINTHA BERAGADNA

80%

Szerencsére a Csevegő szempontjából nem volt olyan uborkaszezon (milyen barom kifejezés ez) mint a játékok szempontjából, így mondhatni gond nélkül megtöltöttük ezt az oldalt. Tetszenek a levelek Uraim és Hölgyeim! Csak így tovább. És ha esetleg nem fáradtság, túrjatok már fel nekem néminemű Star Wars figura és űrhajókészleteket a pincék (padlások) sötét mélyéről! Ja, és nemsokára jön a nyári összevont szám, amelyben két oldalas lesz a Csevegő! Lehet készülni, mert a legjobb irományok biztosan nem maradnak megválaszolatlanul...

Hello Martin (és 576 Konzol)!
Kaszman ismét itt van. Több dolog miatt is írok, de most nem feltétlenül áll szándékomban kitölteni a már megszokott 4 oldalt. *(Most képzeld el Krisztián, ha nekem azt mind be kéne gépelnem... - BP).* Első kérdésem: az Eliminator a Psygnosistól csúszni fog? Merthogy az árlistán hívj felirattal már szerepelt, most viszont nincs, vagy a Rollcage van helyette? *(Mindkét játék hamarosan jön. - BP).* A Dino Crisis is egy jó dolog lesz már megint. Ez azt bizonyítja, hogy kár lenne még leírni a PSX-et az új gépek miatt. Most már nem is tudom, de ha ennyi jó játék fog megjelenni ebben az évben (nyitásnak a Metal Gear Solid), akkor mire végeztünk az egyikkel, már jön is a másik. *(Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a mostani számunk hírei. Azt hiszem kivétel nélkül csak sztárjátékokat mutattunk be - BP). Minthogy Ti már játszottatok az FFVIII-al, megkérnélek szólj pár szót róla. (Veres Miki már ugrott is és örömmel írta le neked minden élményét, amit eddig a japán verzió nyújtott neki. Elöl az előzetesben megtalálod - BP).* Schuerue, aki a Legend-et is tesztelte, valaki új belépő, vagy csak álnév? *(Akiről te beszélsz, az Sűrű, szerinte úgy kell leírni, és így kell kiejteni a nevét. Elnevezését paramétereit tekintve kapjuk, mert egy kétajtós szekrény hozzá képest éjjeliszekrény sem lehetne. Egyébiránt a Sűrű most az 576 Internetes oldalán dolgozik, ahol a Konzol is terjedelmes teret kapott magának. Amint további konkrétumok vannak, még visszatérünk a témára - BP).* Most nem voltam olyan hosszú. Végezetül itt leközlök néhány locsolóverset (habár húsvét hétfőn volt). Kaszman, Budapest
1., Húsvét van és ötödike, a többit tudod, hajolj ide!
2., Zöld erdőben jártam, a lábamat lejártam, a vádlim dagad, öntözd meg magad!

Kaszi, most sajnálom, hogy már 27 éve nem járok locsolni (egyéves koromban jártam, de akkor még kocsival toltak, és leginkább a pelenkákat locsoltam tele), mert elsütöttem volna ezeket a szösszeneteket. Habár ahogy mostanában a csajok meg vannak zavarodva, lehet, hogy már nekem kéne virítanom a lóvét – mert anélkül már semmi sem működik – hogy locsolhassak. Te hogy gondolod? Mééér' vannak a bigék így elszállva? Én azt mondom, tartsa el mindegyiket az apja meg az anyja. És az is locsolja meg őket!

Kedves 576 Konzol Team!
Az újságban meg vagyunk elégedve a srácokkal!!! Minden hónapban megvesszük. Ám egyre jobban kezd lecsúszni (kevés kódok, egyre sz*rabb játékokkal foglalkoztok, vagy ilyeneket írnak?) Azért nagyon f*szák vagytok. 10Telettelű: Patta Ferenc, Pécs

Mein Gott! Te aztán jól megkínáltál minket! Pontosabban jól megkínáltatok. Szerintem az a baj, hogy mi csak arról tudunk írni, ami megjelenik. Ahogy jobban körülnézek, semmit sem hagytam ki az utóbbi időben, de javíts ki, ha tévedek. Eltaláltad, ilyen játékokat írnak. Persze, tele van a feketepiac jobbnál-jobb NTSC játékokkal, van is nekem vagy 30 darab, de azt azért senki sem várhatja el tőlünk, hogy olyan anyagokat elemezgessünk, amelyek a magyar boltokban nem kaphatóak, és talán soha nem is lesznek. Kód valóban kevés volt mostanában, de volt helyette leírás, ami nagyon sok olvasónak nyújtott segítséget. Most szóltam a Bagó gyereknek, hogy gyűjtsön össze minden kódot, amit tud – ezeket a mellékletben meg is találod. Egyelőre ezt sikerült...

!Helló Martin!
Remélem nektek is tetszik a Star Wars. *(Az nem kifejezés. Én csak annyit látok az egészből, hogy naponta egyre több és több figura bukkan fel a szerkesztőségben, valamint a Martin és az Ádám az új részről diskurálnak, s szinte minden jelenetet mértani pontossággal ismernek. S akkor a régi trilógiáról még nem is beszéltem... - BP).* Szerintem az 576 Konzolba poszter is kéne, úgy vinnék az újságot, mint a cukrot! Jól fontold meg.
Csiszár Gergely, Budapest

Néha azt veszem észre magamon, hogy bögyös görlök helyett Star Wars figurákkal álmodom (szexmenteset persze). Szerinted ez mit jelent? Elment az eszem? Vagy csak nagyon hiányzik az a pár műanyag a gyűjteményből? Az új filmet nagyon várjuk, valószínűleg ki is megyünk a nyáron megnézni Londonba. A poszter tényleg jó lenne, de azért a cukor még mindig jobban fogyna, azt hiszem. Mit szólnál hozzá, ha az összevont számba dobnék egy posztert? De mi legyen rajta...

A HÓNAP LEVELE

Hello Martin és 576 Konzol!
Lenni én nem nagy konzolos, ismerni ezért Resident Evil-t nem idáig. Tegnapelőtt viszont megismertem és lenyűgözött! Aztán hazafelé menet azon gondolkoztam, hogy nekem is kéne valami ilyesmi. Fel is lapoztam a híreket, hogy megnézzem mi újat kínáltok, és akkor azt mondtam: "Mész innen te büdös dög!" (az a nyomorult macska már megint felment a szobámba). Hirtelen megláttam! Azok a formák, azok a képek... Na nem Reginára, a Dino Crisis főhősnőjére gondolok, hanem magára a játékra. Úgyhogy most könyörögve kérlek, írjatok róla valamit. *(Épp kapni videókazit minap, végre látni játék mozgás közben is. Annyit tudok mondani, hogy csak a Resident Evil 3-mal lesz említhető egy lapon, mert eszméletlen szép. Szebb, mint bármi más! - BP).* Valami más. Azt olvastam, szívesen csinálnád a lapot Japánban. Biztos tetszene nekik, csak nem értenék miről van szó. Tényleg, Te egyáltalán mit csinálsz? Ezzel nem azt akarom mondani, hogy csak lustán döglesz a szerkesztőségben, hanem kíváncsi vagyok, hogy mi is egy főszerkesztő feladata. Hohó, az idő szalad, nekem meg fontos dolgom akad, úgyhogy pá!
Tabiczky Gergely, Budaörs

Mit is csinálok? Ülök és imitálom a munkát három hétig. Várom, hogy CoVboy végre felálljon a Macintosh mellől és végre elkezdhessem az aktuális Konzolt. Persze közben kiosztom a progikat, hogy ki, mit, mikorra írjon meg. Ja, és elviszem az oldalakat megterveztetni a Déneshez, a grafikushoz. Elmondom neki, hogy mit-hogyan képzelek. Ez néha sikerül, néha nem. Aztán összerakjuk a szövegeket és a kész oldalakat. Ekkor jön a legmocsokabb meló, a játékképek. Ha küld a cég azt használom, ha nem akkor Internet, ha az sincs akkor képlopás. Mindezt (már az összerakós részt) négy nap alatt kell lezavarni, mert a Kbyte állandóan késik. Hát ennyit csinálok én. Te viszont megnyerted a DC videókazettát, rövidesen küldjük!

Tisztelt Martin és Konzol-stáb!
Eddig is lenyűgözött a lapotok arculata, de most hogy kikerült belőle az egyetlen "szégyenfolt", tökéletessé váltatok. A szégyenfolt nem a szerkesztőgárdát éktelenítette, hanem a lapot. És ez nem volt más, mint az alacsony intelligenciával megáldott játékosok(?) acsarkodása. És ezt a lapot emberbarátinak ismertem meg, ahol az "író" szinte barátként üdvözöl minket és ez tetszik!!! Jól összeforrott lap: igényes, mélyreható. Látszik hogy lelkesedés, segítőkézség lapul a sorok között. Bár a többi lapról is elmondható lenne ez! Jó példával jártok az élen az újság arculatát illetően, így kellene még sok mindent tenni más területeken is. Arról se feledkezzünk meg, hogy nekünk csak ti vagytok. Ha lenne is más, nehéz lenne "elhódítani" bennünket, hiszen csakis utánozni tudnák munkátokat, ők lennének a másodikak, az úgynevezett "dobogón" és kinek kéne a második, mikor itt van a legjobb, aki bizonyított is! Nem rabolom tovább idődet, gondolom még sok levél van. Ui: A Metal Gear leírás nagyon sokat segített, ezer köszönet: Orosz János, Debrecen.

Ez most szívatás, vagy tényleg tetszik a lap? Nem is tudom, hogyan álljak ehhez a levélhez...Én már a langyos víztől is félek, annyian szétanyáztak az utóbbi időben. A MGS leírásba bele is adtam apait-anyait, és azt hiszem, egy hiba kivételével tökéletes. Összekevertem a két régi játék borítójának dobozát az utolsó oldalon. Hidd el, mi nagyon igyekszünk, de a nagy rohanásban azért egy két bosszantó hiba becsúszik. Tudod sokan kritizálják a fiúkat – de igazán senki sem küldött be olyan próbatesztet, amitől leesett volna az állam. Sokan szidják a külalakot – de ha a kiadók nem küldenek képanyagot és illusztrációt, akkor nincs ám mit rátenni az oldalra! Az Interneten bélyeg nagyságú képek vannak (a rajzokra gondolok), azokat nem lehet felhasználni. Ja, és mögöttünk nem áll olyan német vagy angol szupercég, amely számolatlanul nyomná bele a pénzt az újságba! De az a legszebb, amimkor semmi sem jelenik meg, és EZÉRT is minket szidnak. Ha tehetném, minden hónapban csak Metal Gear szintű játékok lennének bemutatva.

Oké, kisírtam magam, jöjjön a szokásos Star Wars figura mizéria – hozzátok őket, az Isten szerelmére! Készítettem is egy pofás hirdetést, hátha felismeritek, hogy van egy pár ilyen a régi dobozok alján! Jövő hónapban összevont szám!

Martin



SEGÍTSETEK!
Nagy bajban vagyunk!
Még mindig hiányzik néhány figura leendő bombasztikus Star Wars kirakatunkból illetve gyűjteményünkből. Ha felismered a képen látható figurákat, és megvannak neked, megvesszük vagy elcseréljük őket.
Hívjátok a 3-49-48-47-es számot!
SOS! SOS! SOS!





576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14
TEL.: 35-90-576





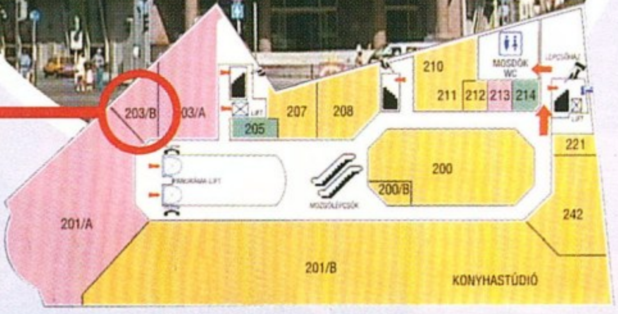
576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér 2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76









576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (Az információs pultná

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.



ISSN 1417-9296